

**PENGEMBANGAN KOMIK BAHASA PRANCIS  
BERLATAR INDONESIA UNTUK KETRAMPILAN  
MEMBACA KELAS XI SMA N 3 PURWOREJO**

**(Tugas Akhir Skripsi)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



**Oleh :**

**Putri Anggita Sari  
NIM. 09204241021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**


## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Komik Bahasa Prancis berlatar Indonesia untuk Ketrampilan Membaca Kelas XI SMA N 3 Purworejo*" ini elah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 5 Mei 2014

Pembimbing,

  
Drs. Rohali, M.Hum

NIP. 19650808 1993 1014



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Putri Anggita Sari

NIM : 09204241021

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 14 Mei 2014

Penulis



Putri Anggita Sari

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Komik Bahasa Prancis Berlaut Indonesia untuk Keterampilan Membaca Kelas XI SMA N 3 Purworejo*" ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 23 Mei 2014 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Siti Perdi Rahayu, M. Hum.	Ketua Penguji		21-06-2014
Dra. Indraningsih, M. Hum.	Sekretaris Penguji		21-06-2014
Dra. Siti Samiyati, M. Pd.	Penguji Utama		23-06-2014
Dra. Rohati, M. Hum.	Penguji II		24-06-2014

Yogyakarta, 7 Juli 2014  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,


Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.  
NIP. 19550505 198011 1 001



## MOTTO

*" Tidak ada yang tak mungkin bagi seseorang yang mau bekerja keras dengan disertai keikhlasan dan tanpa ada kata putus asa"*

*"Apabila kita meminta kepada-Nya, berpasrah kepada-Nya, pasti Allah akan memberi yang terbaik untuk kita"*

**"Tiada kata yang indah selain doa seorang ibu "**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai wujud sujud dan baktiku selalu teruntuk Bapak dan Ibu atas dorongan, motivasi dan jerih payah yang telah dicurahkan selama ini, tak lupa pula untuk abangku Burhan, adikku Runi yang selalu memberi percikan api semangat . Segenap keluargaku atas dukungan dan semangatnya kepadaku. Rasa hormat dan terimakasihku yang mendalam kepada seluruh Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis bapak Rohali selaku pembimbing, ibu Alice, ibu Yayuk dan Fakultas Bahasa dan Seni atas ajaran dan bimbingan yang sangat berharga Terima kasih buat semua teman-temanku anak Prancis angkatan 2009 yang tidak bisa disebutkan satu persatu teruskan perjuangan kalian teman. Dan terimakasih untuk teman terdekatku Meinar Aji yang selalu menyemangati dan mau menemani dimanapun.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, nikmat dan karunia-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, dan dorongan serta semangat dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih secara tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta serta Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ibu Dra. Alice Armini, M. Hum. selaku Kajar Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu dalam proses akademik.
3. Bapak Drs. Rohali, M. Hum selaku pembimbing skripsi dan selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan, waktu, dan tenaganya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Herman, M.Pd dan bapak Ismadi, M. A selaku validator yang telah memberikan saran, bimbingan, ide-ide dan motivasi untuk membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Basuki selaku guru bahasa Prancis di SMA N 3 Purworejo yang telah memberikan kesempatan dan waktunya untuk melakukan penelitian.



6. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan semangat, membimbingku, baik secara materi maupun doa dan semua yang telah mereka berikan selama ini.
7. Kakak dan adik tersayang mas Burhan dan Runi yang telah membantu segala keperluan dalam mengerjakan skripsi, serta semangat yang diberikan.
8. Para sahabatku tersayang (Amiroh yang sekarang di Prancis, Encona, Eka, Wiyarso, Ega terkhusus Rahmi yang tak pernah berhenti membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan)
9. Teman-teman satu angkatan di Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis 2009.
10. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis hanya dapat memohon kepada Allah SWT, semoga limpahan rahmat dan hidayah-Nya tercurah kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Namun demikian penulis merasa banyak kekurangan dan kesalahan dalam bentuk penulisan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharap kritik, saran yang bersifat konstruktif, dan untuk itu diucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 13 Mei 2014

Penulis,

Putri Anggita Sari

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>ABSTRAK</b> .....	xiv
<b>EXTRAIT</b> .....	xv
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Definisi Istilah.....	8
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teoritis.....	9
1. Pembelajaran Bahasa Asing.....	9
2. Hakekat Membaca.....	13
3. Hakekat Media Pembelajaran.....	17
a. Definisi Media Pembelajaran.....	17

b. Fungsi Media Pembelajaran.....	18
c. Manfaat Media.....	20
d. Jenis Media Pembelajaran.....	22
4. Metode Penelitian dan Pengembangan .....	23
5. Media komik.....	27
a. Definisi Komik.....	27
b. Jenis Komik.....	29
6. Bahasa dan Budaya.....	31
7. Pengaruh Media Pembelajaran Komik terhadap Kemampuan Berbahasa.....	32
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	36
C. Kerangka Pikir.....	37
D. Pertanyaan Penelitian.....	38

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Model Pengembangan.....	39
B. Prosedur Pengembangan.....	39
C. Uji Coba Produk.....	39
1. Desain Uji Coba.....	39
2. Subyek Uji Coba.....	40
3. Jenis Data.....	40
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	41
5. Teknik Analisis Data.....	43

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	46
1. Data Analisis Kebutuhan.....	46
2. Perencanaan Pengembangan Produk.....	47
3. Materi pembelajaran.....	48
4. Mengembangkan alat ukur keberhasilan.....	48
5. Pengembangan Media Pembelajaran.....	49



6. Melaksanakan Uji Coba.....	49
B. Hasil Pembahasan.....	53
1. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi.....	54
2. Deskripsi Data Validasi Ahli Media.....	59
3. Deskripsi Data Validasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	61
4. Deskripsi Data Validasi Uji Coba Lapangan.....	63
C. Analisis Data.....	65
1. Analisis Data Evaluasi Ahli Materi.....	65
2. Analisis Data Evaluasi Ahli Media.....	69
3. Analisis Data Evaluasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	73
4. Analisis Data Evaluasi Uji Coba Lapangan.....	74
D. Revisi Produk.....	75
1. Validasi Ahli Materi.....	75
2. Validasi Ahli Media.....	86
E. Kajian Produk Akhir.....	88
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	 90
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	 92
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	95

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1 : Kisi-kisi instrumen kuesioner untuk ahli materi.....	41
Tabel 2 : Kisi-kisi instrumen kuesioner untuk ahli media .....	42
Tabel 3 : Kisi-kisi instrumen kuesioner untuk siswa.....	43
Tabel 4 : Konversi data kuantitatif ke data kualitatif.....	44
Tabel 5 : Hasil tanggapan ahli materi terhadap aspek isi.....	57
Tabel 6 : Hasil tanggapan ahli materi terhadap aspek pembelajaran....	58
Tabel 7 : Hasil tanggapan ahli media terhadap aspek komunikasi.....	60
Tabel 8 : Hasil tanggapan ahli materi terhadap aspek tampilan.....	61
Tabel 9 : Hasil tanggapan siswa uji coba kelompok kecil.....	62
Tabel 10: Hasil tanggapan siswa uji coba lapangan.....	64
Tabel 11: Distribusi frekuensi evaluasi iteman-iteman aspek isi oleh ahli materi.....	66
Tabel 12: Distribusi frekuensi evaluasi iteman-iteman aspek pembelajaran oleh ahli materi.....	67
Tabel 13: Distribusi frekuensi evaluasi iteman-iteman aspek isi dan pembelajaran oleh ahli materi.....	69
Tabel 14: Distribusi frekuensi evaluasi iteman-iteman aspek komunikasi oleh ahli media.....	70
Tabel 15: Distribusi frekuensi evaluasi iteman-iteman aspek tampilan oleh ahli media.....	71
Tabel 16: Distribusi frekuensi evaluasi iteman-iteman aspek komunikasi dan tampilan oleh ahli media.....	72
Tabel 17: Distribusi frekuensi evaluasi uji coba kelompok kecil.....	73
Tabel 18: Distribusi frekuensi evaluasi uji coba lapangan.....	74

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1 : Histogram hasil evaluasi iteman-iteman aspek isi oleh ahli materi .....	66
Gambar 2 : Histogram hasil evaluasi iteman-iteman aspek pembelajaran ahli materi .....	68
Gambar 3 : Histogram hasil evaluasi iteman-iteman aspek isi dan pembelajaran oleh ahli materi .....	69
Gambar 4 : Histogram hasil evaluasi iteman-iteman aspek komunikasi oleh ahli media .....	70
Gambar 5 : Histogram hasil evaluasi iteman-iteman aspek tampilan oleh ahli media .....	71
Gambar 6 : Histogram hasil evaluasi iteman-iteman aspek komunikasi dan tampilan oleh ahli media .....	72
Gambar 7 : Histogram hasil evaluasi uji coba kelompok kecil.....	73
Gambar 8 : Histogram hasil evaluasi uji coba lapangan.....	75



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Silabus SMA N 3 Purworejo .....	96
Lampiran 2	: Wawancara Analisis Kebutuhan.....	101
Lampiran 3	: RPP.....	104
Lampiran 4	: Komik sebelum dan sesudah Revisi.....	112
Lampiran 5	: Lembar Evaluasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	123
Lampiran 6	: Lembar Evaluasi Siswa.....	132
Lampiran 7	: Résumé.....	137
Lampiran 8	: Surat Pernyataan dan Perijinan.....	149

**PENGEMBANGAN KOMIK BAHASA PRANCIS BERLATAR  
INDONESIA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA KELAS XI SMAN 3  
PURWOREJO**

**Oleh :  
Putri Anggita Sari  
NIM. 09204241021**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mendeskripsikan karakteristik komik yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMA yang dapat mendukung pembelajaran membaca bahasa Prancis kelas XI di SMAN 3 Purworejo, (2) mendeskripsikan kualitas komik bahasa Prancis berlatar Indonesia yang dihasilkan ditinjau dari aspek materi, kebahasaan dan tampilan berdasarkan penilaian ahli dan siswa.

Penelitian ini adalah penelitian *Research and Developpement (RnD)*. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dalam enam tahap: (1) melakukan analisis kebutuhan, (2) merumuskan tujuan pembelajaran, (3) merumuskan butir-butir materi pembelajaran, (4) mengembangkan alat ukur keberhasilan, (5) penulisan naskah atau materi, (6) mengadakan tes dan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba produk meliputi aspek materi, kebahasaan dan tampilan oleh uji coba, ahli materi ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Subjek uji coba adalah siswa kelas XI SMAN 3 Purworejo, uji coba kelompok kecil dilakukan pada kelas XI IPS 3(8 siswa), uji coba lapangan dilakukan pada kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4 (58 siswa). Data diperoleh melalui angket, analisa data menggunakan teknik analisa deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran untuk ketrampilan membaca bahasa Prancis memiliki tingkat kelayakan baik. Rata-rata tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi oleh bapak Herman, M. Pd dosen bahasa Prancis dengan rerata skor 4,37 atau kategori sangat baik ; validasi ahli media oleh bapak Ismadi, MA dosen seni rupa dengan rerata skor 3,84 atau kategori baik ; uji coba kelompok kecil dengan rerata skor 4,14 atau kategori sangat baik ; uji coba lapangan dengan rerata skor 4,25 atau kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media komik berlatar Indonesia layak digunakan pembelajaran ketrampilan membaca bahasa Prancis.

**CRÉATION DE LA BANDE DESSINÉE FRANÇAISE AYANT LE  
CONTEXTE INDONÉSIEN POUR FACILITER L'APPRENTISSAGE DE LA  
COMPRÉHENSION ÉCRITE DE DEUXIÈME ANNÉE DU SMA N 3  
PURWOREJO**

par :  
**Putri Anggita Sari**  
**NIM . 09204241021**

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de décrire: (1) le caractéristique de la bande dessinée qui convient aux besoins des apprenants, et qui soutient l'apprentissage de compréhension écrite à la classe XI au SMA N 3 Purworejo, (2) la qualité de la bande dessinée ayant le contexte indonésien résultat de l'aspect de la matière, de la langue, et de l'apparence physique les experts et les apprenants.

Ce mémoire est une recherche de RnD (*Research and Developpement*). La recherche est effectuée par six étapes : (1) analyser les besoins pédagogique auprès des apprenants, (2) formuler les objectifs d'apprentissage, (3) formuler les sujets d'apprentissage, (4) développer les instruments pour mesurer la réussite, (5) écrire le manuscrit et le matériel de la leçon, (6) faire les tests et les révisions de ce produit. La mise en produit comprend l'aspect de la matière, de la langue, et de l'apparence par la validation de l'expert de matière et de media, d'essai à un petit groupe, et d'essai sur le terrain. L'objet de test est les élèves de la classe XI IPS 3 (8 élèves), et les élèves de la classe XI IPS 2 et XI IPS 4 (58 élèves) pour l'essai sur le terrain. Les données sont obtenues par le questionnaire. Les données sont élaborés et analysés selon la technique descriptive quantitative.

Les résultats de cette recherche montre que la bande dessinée soutient, d'une façon fiable, l'apprentissage de la compréhension écrite. Le moyen de fiabilité validé par l'expert par Monsieur Herman le professeur de français montre le score 4,37, qui signifie la catégorie excellente; la validation d'expert de média par Monsieur Ismadi le professeur de l'Art montre le score 3,84, qui signifie la bonne catégorie; l'essai à un petit groupe montre le score 4,14 qui signifie la catégorie excellente; l'essai sur le terrain montre le score 4,25 qui signifie la catégorie excellente. Base à ces résultats, on conclut que le produit du développement de media de la bande dessinée est convenable pour être utilisé dans l'apprentissage de la compréhension écrite.



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak akan pernah dapat hidup sendiri melainkan hidup secara bermasyarakat. Dalam sebuah kehidupan bermasyarakat, diperlukan pula sebuah komunikasi untuk menjalin sebuah hubungan antar manusia. Komunikasi tidak lepas dari penggunaan bahasa itu sendiri. Seperti yang kita ketahui tiap-tiap daerah memiliki bahasanya masing-masing yang menandakan ciri khas dari tiap-tiap daerahnya sendiri, begitu pula negara, setiap negara memiliki bahasanya sendiri, dengan begitu dari bahasa pula kita bisa mendapatkan informasi lebih luas. Membaca merupakan salah satu cara mudah untuk memperoleh informasi, dengan membaca dapat menambah wawasan kita. Untuk memperoleh informasi secara luas, diperlukan penguasaan bahasa asing, mengingat peran bahasa asing sebagai jembatan penghubung antar negara.

Salah satu bahasa asing yang juga penting dipelajari selain bahasa Inggris yaitu bahasa Prancis. Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa resmi internasional dalam PBB. Selain itu, Bahasa Prancis digunakan pula di berbagai negara seperti Maroko, Polandia, Madagaskar, Rumania, Senegal. Bahasa Prancis sebagai bahasa kedua maupun bahasa resmi yang sering digunakan oleh negara lain yang disebut dengan negara Francophonie.

Di Indonesia bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di tingkat SMA dan perguruan tinggi. Walaupun tidak semua SMA mendapat pelajaran bahasa Prancis. Observasi yang dilakukan di sekolah,

beberapa siswa mengungkapkan bahasa Prancis di SMA kurang diminati oleh siswa SMA karena banyak yang menganggap bahwa bahasa Prancis itu sulit untuk dipelajari dibandingkan Bahasa Inggris yang mereka sudah pelajari sejak SD. Hal lain yang menjadi kendala bahasa Prancis kurang diminati yaitu kurangnya bahan ajar yang lebih menarik. Tujuan mempelajari bahasa Prancis adalah untuk menambah pengetahuan berbahasa asing dari segi struktur gramatikalnya, kebudayaan, sejarah, dan sebagainya. Untuk mempelajari bahasa asing terutama bahasa Prancis, ada empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu : keterampilan mendengarkan (*compréhension orale*), keterampilan berbicara (*expression orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), dan keterampilan menulis (*expression écrite*).

Sulitnya memahami bahasa Prancis menjadi permasalahan yang banyak terjadi di sekolah termasuk di SMAN 3 Purworejo. Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga orang siswa di SMAN 3 Purworejo diketahui bahwa siswa merasa kesulitan untuk mempelajari bahasa tersebut karena jarang mendengar maupun mendapat stimulasi tentang bahasa tersebut baik di sekolah ataupun lingkungan tempat tinggalnya.

Selama ini guru memiliki kendala dalam proses pembelajaran membaca. Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kreatif, cara membaca bahasa Prancis yang sulit dipelajari, serta minat belajar siswa yang kurang dalam memahami materi dan isi yang diberikan oleh guru. Guru menggunakan media yang kurang menarik bagi siswa. Guru lebih banyak mengajarkan materi secara konvensional sehingga siswa minat belajar siswa

sangat kurang. Penerapan suatu metode pembelajaran akan lebih menarik apabila didukung dengan penerapan suatu media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran harus mampu mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam upaya meningkatkan minat siswa dalam mempelajari keterampilan membaca yaitu media komik.. Media komik merupakan media yang berbentuk gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Penggunaan komik sangat mendukung pengembangan media pembelajaran dalam keterampilan membaca. Penggunaan media komik diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dan dapat mengulangi isi materi yang diajarkan.

Media komik termasuk ke dalam media visual. Media komik sering kita jumpai dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya bahasa Prancis. Namun, komik yang digunakan lebih banyak menyajikan beragam kebudayaan dari negara yang dipelajari. Terkait dengan permasalahan yang telah dialami, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan komik yang disajikan dengan latar Indonesia. Memang sangat jarang dijumpai komik bahasa Prancis menggunakan latar Indonesia. Dengan adanya komik ini, diharapkan dapat memberi stimulus kepada siswa sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media komik dapat mendukung pembelajaran bahasa Prancis dalam keterampilan membaca. Komik merupakan salah satu media hiburan cetak yang banyak digemari oleh semua usia dari anak kecil hingga orang dewasa. Hal ini dikarenakan komik memiliki cerita bergambar yang berurutan dengan gambar dan warna yang

menarik. Produk akhir yang berupa cerita pendek berbentuk komik menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca.

Komik dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa. Kemampuan daya ingat penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam hubungannya dengan belajar. Semua proses dalam belajar tidak akan ada hasilnya apabila manusia tidak mampu mengingat sesuatu yang telah dipelajarinya karena dengan adanya daya ingat, manusia dapat memilih pengetahuan yang akan dipelajarinya.

Menurut Walgito (2003) dalam sistem ingatan memerlukan tiga hal, yakni: daya ingat sebagai kemampuan jiwa untuk memasukkan (*learning*), menyimpan (*retention*), dan menimbulkan kembali hal-hal yang lampau (*remembering*). Daya ingat merupakan hasil dari sebuah proses penerimaan informasi. Sesuatu akan mudah diingat apabila memiliki stimulus yang mampu memberikan kesan pada individu. Untuk menimbulkan kesan dalam pembelajaran dapat menggunakan hal-hal yang menarik, salah satunya adalah dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

Materi yang disampaikan dengan media komik dapat disesuaikan dengan silabus yang diberikan oleh guru. Gambar komik yang sederhana dan jelas mempermudah siswa dalam memahami pesan yang disampaikan secara visual. Bahasa yang digunakan dalam komik merupakan bahasa ringkas dan mudah dimengerti, sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan melalui teks pada komik. Penyampaian materi pelajaran melalui teks-teks pada komik merupakan fungsi informatif dan edukatif yang dimiliki komik.

Siswa-siswa perlu diberikan stimulus yang merangsang munculnya kemampuan berimajinasi agar dapat mendorong siswa supaya lebih kreatif, salah satunya dengan memberikan cerita pendek dan lucu dalam bentuk komik. Pemberian materi dalam bentuk komik ini akan merangsang perhatian siswa agar menjadi lebih fokus memahami bahasa yang ada dalam komik tersebut tanpa disadarinya. Helmi (2003) menjelaskan bahwa penggunaan gambar sebagai media yang berkaitan dengan materi pelajaran akan menjadi seperti bahasa yang dapat dimengerti bahkan sebuah gambar dapat mengandung arti atau makna yang banyak.

Menurut Asfandiyar ([www.kompas.com/kompas-cetak.htm](http://www.kompas.com/kompas-cetak.htm), 2005), melalui Mizan, gambar merupakan media komunikasi yang paling efektif untuk siswa karena dengan adanya gambar dapat memperjelas cerita dan membuat cerita makin komunikatif. Komik bahasa Prancis membuat keterampilan membaca menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media komik berlatar Indonesia dalam pembelajaran Bahasa Prancis di SMA masih tergolong belum ada. Banyak diantaranya guru-guru bahkan hanya menggunakan buku ajar sederhana yang dibuat sendiri dengan menggunakan referensi buku yang direkomendasikan dari Dinas Pendidikan, namun sangat jarang ditemui yang menggunakan media komik berlatar Indonesia sebagai media pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan komik bahasa Prancis berlatar Indonesia yang dapat mendukung pembelajaran ketrampilan membaca kelas XI SMA N 3 Purworejo.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, ditemukan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terbatasnya penggunaan media dalam pembelajaran membaca Bahasa Prancis pada kelas XI di SMAN 3 Purworejo.
2. Keterampilan membaca bahasa Prancis masih tergolong sulit untuk peserta didik, karena keterampilan ini memerlukan kompetensi dalam pelafalan dan pemahaman.
3. Komik merupakan salah satu media visual bergambar kartun yang terdapat unsur bahasa yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Prancis dalam keterampilan membaca.
4. Belum diketahuinya tingkat kelayakan media pembelajaran ini apabila digunakan dalam keterampilan membaca bahasa Prancis kelas XI di SMAN 3 Purworejo.
5. Komik Bahasa Prancis yang ada di Indonesia masih menggunakan setting Prancis

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya lingkup permasalahan yang ada, maka fokus permasalahan dibatasi pada merancang dan menguji tingkat kelayakan produk media pembelajaran komik berlatar Indonesia untuk pembelajaran membaca SMAN 3 Purworejo.

## **D. Rumusan Masalah**

Rumusan permasalahan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. bagaimana karakteristik komik yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMA, yang dapat mendukung pembelajaran membaca bahasa Prancis kelas XI di SMAN 3 Purworejo?
2. bagaimana kualitas komik bahasa Prancis berlatar Indonesia yang dihasilkan ditinjau dari aspek materi, kebahasaan dan tampilan berdasarkan penilaian ahli dan siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini mengacu pada masalah yang telah disebutkan di atas yaitu untuk :

1. mendeskripsikan karakteristik komik yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMA, yang dapat mendukung pembelajaran membaca bahasa Prancis kelas XI di SMAN 3 Purworejo?
2. mendeskripsikan kualitas komik bahasa Prancis berlatar Indonesia yang dihasilkan ditinjau dari aspek materi, kebahasaan dan tampilan berdasarkan penilaian ahli dan siswa?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini:

1. bahan kajian atau referensi bagi mahasiswa dan dapat digunakan sebagai bahan untuk penelitian lanjutan.
2. menambah kajian studi media pendidikan, khususnya media pembelajaran Bahasa Prancis.

## **G. Definisi Istilah**

### **1. Media komik**

Media komik adalah media pembelajaran berupa cerita gambar dengan penggunaan warna-warna yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran keterampilan (*compréhension écrite*) bahasa Prancis.

### **2. Keterampilan membaca (*compréhension écrite*)**

Keterampilan membaca (*compréhension écrite*) adalah kegiatan reseptif memahami teks berbahasa Prancis dan menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan teks tersebut.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Bahasa Asing**

Pembelajaran bahasa asing di SMA merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kompetensi siswa dan memperluas wawasan. Germain (dalam Tagliante, 1994 : 35) menuturkan “*l’apprentissage est un processus actif, qui se déroule à l’intérieur de l’individu et qui est susceptible d’être avant tout influencé par cet individu*”. Maksudnya, belajar merupakan proses aktif, yang berlangsung dalam diri individu dan kemungkinan akan dipengaruhi oleh individu itu sendiri.

Sudjana (melalui Jihad, 2008: 2) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, sebagai hasil proses belajar yang ditunjukkan pada aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif). Jihad sendiri mengungkapkan bahwa belajar terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku (2008: 4). Sedangkan menurut Aunurrahman (2009: 34) seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila dalam dirinya telah terjadi perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berbagai pendapat tentang belajar tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah aktivitas yang menghasilkan perubahan dari

tidak tahu menjadi tahu dalam berbagai aspek yaitu aspek kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif.

Menurut Pringgawidagda (2002: 4) bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik secara individual maupun kolektif sosial. Interaksi antarmanusia dengan menggunakan bahasa tersebut dapat menyebabkan timbulnya kebudayaan serta akumulasi ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebaliknya untuk menyampaikan adanya kebudayaan serta ilmu pengetahuan dan teknologi, diperlukan bahasa sehingga lahirlah globalisasi komunikasi. Berdasarkan Brown ( 2008: 6) bahasa adalah keterampilan khusus yang kompleks, berkembang dalam diri anak-anak secara spontan, tanpa usaha sadar atau intruksi formal, dipakai tanpa memahami logika yang mendasarinya, secara kualitatif sama dalam diri setiap orang, dan berbeda dari kecakapan-kecakapan lain yang sifatnya lebih umum dalam hal memproses informasi atau berperilaku secara cerdas.

Izzan (2010:2-4) menuturkan, bahasa merupakan sistem lambang-lambang (simbol-simbol) berupa bunyi yang digunakan oleh sekelompok orang atau masyarakat tertentu untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Pada perkembangan selanjutnya, bahasa sudah setaraf dengan tingkat kemajuan peradaban manusia. Bahasa dapat digunakan untuk berbagai kepentingan, baik lisan, maupun tulisan. Fungsi bahasa adalah merupakan alat komunikasi seseorang dengan bahasa lain, dan menjadi media penghubung antara masyarakat suatu bangsa satu dengan bangsa lainnya.

Halliday (melalui Brown, 2007:246) menjelaskan tentang fungsi bahasa menggunakan istilah untuk menyebut watak tujuan dari komunikasi dan menguraikan secara garis besar tujuh fungsi yang berbeda, yaitu: (1) fungsi instrumental, (2) fungsi regulatoris, (3) fungsi representasional, (4) fungsi interaksional, (5) fungsi personal, (6) fungsi heuristic, (7) fungsi imajinatif. Dalam hal ini, bahasa merupakan salah satu faktor terpenting yang dapat memperdekat hubungan dan menciptakan saling pengertian antar bangsa.

Krashen dan Tarrell (melalui Pringgawidagda, 2002:17) menjelaskan ada dua langkah penguasaan bahasa, yakni pembelajaran (*learning*) dan pemerolehan (*acquisition*). Pemerolehan adalah penguasaan bahasa secara tidak disadari (implisit), informal, dan alamiah. Penguasaan itu diperoleh dengan cara menggunakan bahasa itu dalam berkomunikasi. Pembelajaran merupakan usaha disadari untuk menguasai kaidah-kaidah kebahasaan. Brown (2008:8) merinci karakteristik pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Belajar adalah menguasai atau “memperoleh”.
- b. Belajar adalah mengingat-ingat informasi atau keterampilan.
- c. Mengingat-ingat melibatkan system penyimpanan, memori, organisasi kognitif.
- d. Belajar melibatkan perhatian aktif-sadar pada dan bertindak menurut peristiwa-peristiwa di luar serta didalam organisme.
- e. Belajar itu relatif permanen tetapi tunduk dan lupa.
- f. Belajar melibatkan pelbagai bentuk latihan, mungkin latihan yang ditopang dengan imbalan dan hukuman.
- g. Belajar merupakan merubah perilaku.

Izzan (2010:22) mengungkapkan bahwa belajar bahasa yang bukan bahasa pertama disebut bahasa kedua atau bahasa asing. Berdasarkan pengalaman

diketahui bahwa belajar bahasa kedua termasuk sukar, baik bahasa yang digunakan secara umum dalam masyarakat luas maupun bahasa yang hanya dipakai oleh orang “asing” (di luar lingkungan masyarakat dalam kelompok atau bangsa).

Berdasarkan Iskandarwassid (2011: 89) bahasa asing adalah bahasa yang bukan asli milik penduduk suatu negara tetapi kehadirannya diperlukan dengan status tertentu. Pembelajaran bahasa menurut pengertian Brown (2008: 8) adalah proses pemerolehan tentang suatu keterampilan bahasa dengan belajar, pengalaman dan interaksi. Jadi dapat disimpulkan pembelajaran bahasa asing dapat dikatakan sebagai suatu proses pemerolehan bahasa kedua secara sadar dan sengaja melalui proses belajar, pengalaman dan interaksi.

Dalam pembelajaran bahasa, salah satu yang perlu dipelajari yaitu keterampilan membaca. Sehubungan dengan keterampilan membaca, maka standar kompetensi disiapkan untuk mencapai hal tersebut. Standar kompetensi yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk dan tema teks wacana sederhana dengan tepat dan memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan rinci dari wacana teks sederhana. Adapun kompetensi dasar dalam keterampilan membaca yaitu:

- a. Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana sederhana secara tepat.
- b. Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana yang benar.
- c. Menafsirkan kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan tepat berdasarkan konteks.

Dari berbagai teori diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa secara umum mempunyai peran penting dalam kehidupan sosial. Pembelajaran bahasa asing

sebagai suatu proses pemerolehan bahasa kedua secara sadar dan sengaja melalui proses belajar, pengalaman dan interaksi. Dalam mempelajari bahasa asing, perlu diperhatikan bahwa penyampaian materi sangat berpengaruh terhadap minat siswa dalam menyerap apa yang mereka terima dikelas, oleh karena itu penyampaian materi yang menarik akan lebih membuat peserta didik tertarik dan kreativitas peserta didik semakin terbuka.

## **2. Hakekat Membaca**

Bahasa Prancis merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing di SMA. Membaca adalah salah satu keterampilan yang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Prancis. Membaca merupakan aktivitas berbahasa yang bersifat reseptif kedua setelah menyimak..

### **a. Pengertian Membaca**

Izzan (2010:80) menuturkan membaca termasuk aktivitas yang sangat rumit atau kompleks karena bergantung pada keterampilan berbahasa pelajar dan tingkat penalarannya. Membaca menurut St. Y Slamet (2008:68) membaca adalah memahami isi, ide atau gagasan baik yang tersurat maupun tersirat dalam bacaan, hakikat atau esensi membaca adalah pemahaman. Dengan demikian ada interaksi yang perlu antara bahasa dan gagasan dalam membaca. Penulis menyandikan gagasan sebagai bahasa dan pembaca menguraikan bahasa sebagai gagasan.

Berdasarkan Nurgiyantoro (2009:246) bahasa merupakan aktivitas mental memahami apa yang dituturkan pihak lain melalui sarana tulisan. Kegiatan membaca merupakan aktivitas berbahasa yang bersifat reseptif kedua setelah menyimak. Dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan suatu proses

memahami sebuah bacaan menjadi ide-ide atau gagasan baru. Dalam proses tersebut terjadi sebuah komunikasi antara pembaca dan penulis akan semakin baik jika pembaca memahami dan menemukan ide-ide atau makna dari apa yang telah dibaca. Membaca tidak hanya melibatkan penglihatan dan gerak mata, tetapi juga melibatkan ingatan, pengetahuan mengenai kata yang dapat dipahami. Jadi pembaca berpikir untuk menentukan maksud dari bacaan yang dibacanya.

Munby (melalui Izzan, 2010:80) menyebutkan aktivitas membaca melibatkan keterampilan-keterampilan mengenal otografi suatu teks dan mengambil kesimpulan tentang makna kata-kata dan menggunakan butir-butir leksis (kosa kata) yang belum dikenal. Membaca juga memuat keterampilan memahami (a) informasi yang diberikan oleh bacaan-wacana secara eksplisit dan implisit; (b) makna konseptual (konsep-konsep apa yang diberikan dalam bacaan itu; (c) fungsi-fungsi komunikatif kalimat-kalimat dalam bacaan itu; (d) kaitan-kaitan unsur-unsur dalam kalimat (intrakalimat); (e) kaitan-kaitan antara bagian-bagian suatu teks melalui strategi kohesi leksis; (f) interpretasi teks dengan memandang isi-pesan dari luar teks; (g) butir-butir indikator dalam wacana; (h) indentifikasi butir-butir terpenting atau informasi yang paling menonjol dalam teks; (i) membedakan ide pokok dari ide-ide penunjang; (j) mencari butir-butir terpenting untuk dirangkum (ide-ide); (k) memilih butir-butir yang relevan dari teks; (l) meningkatkan keterampilan untuk merujuk kepada konsep lain yang mendasar; (m) mencari pokok landasan dari suatu teks (*skimming*); (n) mencari informasi khusus dari suatu teks (*scanning*); (o) mengalihkan informasi dari suatu teks menjadi diagram, sketsa, skema, dan sebagainya (*transcoding*); dan (p)

mengenal isi teks melalui sajian dalam bentuk lain, dengan tempat-tempat kosong setiap kata kesekian (*close procedure*). Menurut Sugihartati (2010:2) perilaku membaca untuk kesenangan menempatkan perilaku membaca merupakan sebagai aktivitas budaya, lebih lanjut beliau mengungkapkan membaca yang dilakukan merupakan sebuah terobosan baru untuk pintu masuk atau pijakan awal bagi upaya pengembangan sumber daya manusia yang lebih strategis dan mendasar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah suatu kegiatan dengan proses pemahaman yang kompleks yaitu pada tingkat pengolahan kata, kalimat dan teks sehingga siswa mampu memahami makna, isi atau pesan yang ada dalam bacaan teks tersebut.

Pembelajaran bahasa Prancis di SMA mengacu pada Diplôme d'Etudes de Langue Française (DEL F), yaitu tes atau ujian diploma bahasa Prancis yang dikeluarkan oleh Kementrian Pendidikan Prancis yang isinya disesuaikan dengan kerangka acuan Eropa di bidang bahasa atau disebut *Cadre Europeen Commun de References* (CECR). Pembelajaran keterampilan membaca (*compréhension écrite*) bahasa Prancis di SMA di fokuskan pada pemahaman wacana tulis berbentuk paparan dialog sederhana. Hal ini dikarenakan tingkat pembelajaran bahasa Prancis di sekolah merupakan tingkat pemula atau tingkat A1 (*niveau A1*) dalam DELF. Berdasarkan *Cadre Europeen Commun de References* CECR keterampilan membaca (*compréhension écrite*) untuk tingkat A1 dalam ujian DELF harus memiliki kemampuan sebagai berikut:

*“Je peux comprendre des noms familiers, des mots ainsi que des phrases très simples, par exemples dans des annonces, des affiches ou des catalogues”*. (<http://cecr.blogspot.com/>)

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat A1 dalam berbahasa Prancis memiliki kemampuan dalam memahami nama-nama, kata-kata meskipun kalimatnya sangat sederhana, misalnya dalam pengumuman, poster atau katalog.

#### b. Tujuan Membaca

Tujuan membaca menurut Izzan (2010:80) yaitu untuk mengerti atau memahami isi pesan yang terkandung dalam suatu bacaan seefisien mungkin. Sedangkan menurut Nurhadi tujuan membaca adalah (1) memahami secara detail dan menyeluruh isi buku, (2) menangkap ide pokok secara tepat, (3) mengenali makna kata-kata, (4) ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi dalam masyarakat sekitar, (5) ingin memperoleh kenikmatan dari karya sastra, (6) ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi diseluruh dunia, (7) ingin memperoleh informasi tentang pekerjaan, (8) ingin mendapatkan keterangan tentang pendapat seseorang(ahli) tentang definisi suatu istilah.

Morrow (melalui Izzan, 2010:80) tujuan membaca adalah untuk mencari informasi yang *kognitif-intelektual*, yakni yang digunakan seseorang untuk menambah keilmiahannya sendiri; *referensial-faktual*, yakni yang digunakan seseorang untuk mengetahui fakta-fakta yang nyata di dunia ini; dan *efektif-emosional*, yakni yang digunakan seseorang untuk mencari kenikmatan membaca.



Menurut Nurgiyantoro (2009:247) mengungkapkan bahwa dalam dunia pendidikan aktivitas dan tugas membaca merupakan suatu hal yang tidak dapat ditawar-tawar. Sebagian besar orang memperoleh ilmu melalui aktivitas membaca, karena kemampuan dan kemauan membaca merupakan penentuan keberhasilan studi seseorang.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari kegiatan membaca adalah untuk mendapatkan informasi dari teks suatu bacaan, untuk mengetahui peristiwa atau kejadian yang terdapat dalam teks yang berguna untuk diri sendiri maupun orang lain.

### **3. Hakikat Media Pembelajaran**

#### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara pengantar dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2002:3).

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2011:309) media pendidikan adalah alat bantu dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Pengertian media menurut Wilkinson (dalam Muslich, 2009:133) bahwa media adalah segala alat dan bahan selain buku teks, yang dapat dipakai untuk menyampaikan informasi dalam suatu situasi belajar mengajar.

Media menurut Kusnawati, (2008:47) berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara, penghubung atau pengantar dari pemberi pesan dan

penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1997) dalam Arsyad (2002:3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Menurut Izzan (2010:145) media pembelajaran adalah alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada pembelajar.

Izzan (2010: 145) menjelaskan beberapa langkah untuk memilih dan mengembangkan media pembelajaran. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengkaji karakteristik materi pelajaran (media harus disesuaikan dengan karakteristik bahan);
- 2) Mengkaji berbagai media yang telah ada;
- 3) Memilih dan menentukan media pembelajaran;
- 4) Jika belum ada, membuat atau menciptakan media;
- 5) Menggunakan media;
- 6) Mengevaluasi media yang telah digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai perantara informasi sehingga dapat tersampaikan dengan tepat kepada siswa.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran akan sangat membantu ketika menyampaikan informasi atau materi yang akan disampaikan kepada siswa. Selain itu, siswa akan cenderung lebih tertarik ketika mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan lebih baik.

Levie & lentz (melalui Arsyad, 2002:16) mengungkapkan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) *Fungsi afektif* media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks bergambar.
- 3) *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual/gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/ pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) *Fungsi kompensatoris* media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Sudjana dan Rivai (melalui Arsyad, 2002: 25 yang mengatakan bahwa fungsi media antara lain (1) dengan menggunakan media pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, (2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (3) metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan guru, (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan, sebab tidak hanya

mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Adapun Kusnawati merinci fungsi media pengajaran (2008: 47) sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para pembelajar
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara pembelajar dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral/ menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan yang abstrak.

Dari uraian di atas dapat dikatakan fungsi media pembelajaran yaitu membantu siswa untuk memudahkan memahami materi yang diberikan oleh guru, melalui media pula siswa lebih termotivasi memperoleh informasi/materi dalam pembelajaran.

#### c. Manfaat Media

Manfaat media menurut Izzan (2010:145) dengan menggunakan media pembelajaran sehingga (1) pembelajaran bahasa lebih menarik atau

menumbuhkan rasa cinta terhadap pelajaran bahasa, (2) menambah minat belajar pembelajar, minat belajar yang baik akan menghasilkan mutu yang baik pula (prestasi belajar), (3) mempermudah dan memperjelas materi pelajaran, (4) memperjelas tugas pengajar, (5) merangsang daya kreasi, (6) pembelajaran tidak monoton sehingga membosankan.

Sudjana & Rivai (melalui Arsyad, 2002:25) manfaat media yaitu:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai & mencapai tujuan pengajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian materi yang diberikan guru.

Analisis Arsyad (2002:26) mengenai manfaat praktis penggunaan pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar,
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menumbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung

antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya,

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu,
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta kemungkinan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang bermanfaat antara lain dapat menjadikan pembelajaran yang lebih menarik, lebih jelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

#### d. Jenis media pengajaran

Jenis media pengajaran menurut Kusnawati (2008:47) macam-macam media pengajaran dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) *Media Visual* (media cetak) : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik, leaflet
- 2) Media Audio: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
- 3) *Projected still media*: over head projector (OHP), in focus dan sejenisny
- 4) *Projected motion media*: film, televise, video, (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

#### 4. Metode penelitian dan pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* atau RnD. Menurut Sugiyono (2010:407) metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2010:408) mengemukakan “*unfortunately, RnD still plays a minor role in aducation*” sebenarnya, RnD masih sedikit dimainkan pada lingkungan pendidikan”. Pernyataan dari ahli tersebut menerangkan bahwa metode RnD masih sangat rendah digunakan dalam lingkungan pendidikan. Banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan yang perlu dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu model penelitian. Penelitian tersebut menghasilkan produk pembelajaran tertentu, kemudian menguji kualitas media tersebut. Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran ke dalam bentuk fisik, yang merupakan proses menerjemahkan suatu desain ke dalam komik bahasa Perancis.

Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang bertahap. Tahapan dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap mendesain media, memproduksi media, dan mengevaluasi produk. Rincian tahapan pengembangan ini dibahas pada tahap pengembangan. Produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik.

Produk akhir dalam penelitian ini yaitu membuat komik bahasa Prancis berlatar Indonesia untuk diujikan sebagai media pembelajaran dalam ketrampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI di SMAN 3 Purworejo. Selain itu untuk mengujikan sebagai media pembelajaran, diuji terlebih dahulu tingkat kelayakan produk yang akan digunakan. Menguji kelayakan dengan mengerahkan ahli media dan ahli bahasa agar lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983:436). Borg & Gall mengemukakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi. Lebih lanjut Borg & Gall (1983:775) menyarankan sepuluh tahapan dalam penelitian pengembangan, yaitu:

1. *“Research and information collecting-includes review of literature, classroom observations, and preparation of report of the state of the art”*. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*.) Pengukuran kebutuhan, studi literature, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. *“Planning include defining skills, stating objectives determining course sequence, and small scale feasibility testing”*. Perencanaan (*planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang



diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3. *“Develop preliminary form of product-includes preparation of instructional materials, handbooks, and evaluation devices”*. Pengembangan draf awal (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrument evaluasi.
4. *“Preliminary field testing-conducted in form 1 to 3 schools, using 6 to 12 subjects. Interview, observational and questionnaire data collected and analysed”*. Ujicoba lapangan awal (*preliminary field testing*). Ujicoba di lapangan pada 1-3 sekolah dengan 6-12 subjek uji coba
5. *“Main product revision-Revision of product as suggested by the preliminary field-test result”*. Merevisi hasil ujicoba (*main product revision*).
6. *“Main field testing-conducted in 5 to 15 schools with 30 to 100 subject”*. Ujicoba lapangan (*main field testing*). Melakukan ujicoba yang lebih luas pada 5-15 sekolah dengan 30-100 orang subjek ujicoba.
7. *“Operational product revision-Revision of product as suggested by main field-test result”*. Penyempurnaan produk hasil ujicoba lapangan (*operational product revision*). Menyempurnakan produk hasil ujicoba lapangan.
8. *“Operational field testing-conducted in 10-30 schools involving 40 to 200 subjects.”* Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*). Dilaksanakan pada 10-30 sekolah yang melibatkan 40-200 subjek.

9. *“Final product revision-Revision of product as suggested by operational field test resulted”*. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*).

Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.

10. *“Dissemination and implementation-Report on product at professional.”*

Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Melaporkan hasilnya dalam pertemuan professional dan dalam jurnal.

Bekerjasama dengan penerbitan. Memonitoring penyebaran untuk pengontrolan kualitas.

Adapun langkah-langkah dari model pengembangan pembelajaran menurut

Dick, Carey, & Carey (melalui Hamzah dkk, 2010:42) langkah-langkahnya, yaitu:

1. Mengidentifikasi tujuan umum pengajaran
2. Melakukan analisis pengajaran
3. Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa
4. Merumuskan kompetensi dasar beserta indikatornya.
5. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan
6. Mengembangkan strategi pengajaran
7. Mengembangkan dan memilih materi pengajaran
8. Mendesain dan melakukan evaluasi formatif
9. Merevisi bahan pembelajaran
10. Medesain dan melaksanakan evaluasi sumatif

## **5. Media Komik**

Komik merupakan media grafis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Gambar komik yang sederhana dan jelas serta bahasa yang ringkas dan mudah dipahami mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

### **a. Definisi Komik**

Komik berasal dari bahasa Prancis, “comique” dan dari bahasa Yunani, “komikos”, yang berarti lucu atau menggelitik. Semula komik hanya mengacu

pada cerita humoristis atau satiris untuk menghibur, namun dalam perkembangannya komik berarti menjelaskan semua bagian gambar strip, baik bernilai humor atau tidak. Muslich (2009:140) Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Pada buku *Understanding Comics*, Eisner (dalam McCloud, 2001:8) mendefinisikan eknis dan struktur komik sebagai sequential art, "susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide". Lebih lanjut McCloud (2001:9) mendefinisikan seni sequential dan komik sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjunktaposisi (bersebelahan/berdekatan) dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sebagai media yang merupakan bentuk seni merupakan wadah yang dapat menampung berbagai macam gagasan dan gambar.

Pengertian komik menurut Ranang dkk (2010:7) adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2011:73), cerita adalah tuturan /kisah yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal.

Gambar didefinisikan oleh Shinta dkk (2005) sebagai tiruan seperti orang, tumbuhan, binatang yang dibuat dengan coretan pensil atau alat tulis lainnya yang dibuat di atas kertas atau media lain. Gambar merupakan salah satu obyek yang

kongkrit sehingga siswa dapat menangkap kesan dari stimulus yang berupa cerita. Siswa biasanya lebih tertarik untuk membaca buku-buku yang bergambar dengan warna-warna menarik karena gambar merupakan salah satu media kongkrit yang mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan Kusrianto (2007:164) komik biasa digunakan sebagai media penyampaian pesan yang efektif walaupun selalu ada biasnya. Penggunaan gambar memungkinkan pesan yang akan disampaikan menjadi lebih jelas diterima karena bahasa gambar menjadi lebih mudah dimengerti dibandingkan bahasa tulis atau lisan.

Sudjana dan Rivai (2002:68) mengatakan peranan pokok komik dalam pengajaran adalah dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa akan timbul karena ketertarikan mereka terhadap karakteristik yang dimiliki komik, penggunaan warna dan bahasa yang mudah dipahami sehingga banyak digemari pembaca terutama siswa SMA.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komik sama dengan cerita bergambar. Komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Komik juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

#### b. Jenis Komik

Berdasarkan jenisnya menurut A.S Ranang (2010:8) komik dapat di kelompokkan menjadi dua, yaitu *comic strips* dan *comic books*. *Comic strips* yaitu komik bersambung yang dimuat pada surat kabar atau majalah, sedangkan *comic books* merupakan kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita, atau disebut buku komik.

Pada masa permulaan perkembangan komik, komik umumnya bertemakan cinta, ketenangan serta keuntungan. Shutherland (melalui Indratno, 2003) menjelaskan bahwa saat ini komik berkembang sangat variatif, menjadi:

- 1) Puisi (*poetry*) adalah kumpulan sajak atau persajakan.
- 2) Cerita rakyat (*folktales*) adalah cerita yang berisi tentang asal-usul, dongeng pada suatu masyarakat atau daerah atau bangsa tertentu.
- 3) Cerita binatang (*fables*) adalah dongeng yang berisi tentang kehidupan dunia binatang.
- 4) Mitos (*myths*) adalah cerita tentang kebiasaan-kebiasaan pada masyarakat yang berhubungan dengan hal-hal yang tidak masuk akal.
- 5) Kepahlawanan (*epics*) adalah cerita tentang tokoh yang berbuat kebaikan, membela yang lemah dan sebagainya di masa lampau atau di jaman sekarang.
- 6) Fantasi modern (*modern fantasy*) adalah cerita yang berisi tentang kehidupan modern di masa depan dan cenderung dibuat-buat dalam hal teknologinya.
- 7) Fiksi modern (*modern fiction*) adalah cerita tentang kehidupan biasa di jaman sekarang namun bukan cerita sebenarnya.

- 8) Fiksi sejarah (*historical fiction*) adalah cerita yang bersetting sejarah namun muatan cerita sebagian besar dibuat-buat atau bukan kisah sejarah yang sebenarnya.
- 9) Biografi (*biography*) adalah cerita tentang tokoh-tokoh yang mempunyai jasa atau pengaruh dalam sejarah maupun saat ini.
- 10) Buku-buku informasi (*information books*) adalah buku-buku yang berisi tentang pengetahuan umum, keterampilan dan lain-lain.

Elek media (2005:136) mengklasifikasikan cerita bergambar menjadi dua bagian, yaitu fiksi atau non fiksi. Media Presisindo (2006:82) membagi komik menjadi tiga bagian, yaitu:

- 1) Cerita umum yaitu karangan tentang kehidupan secara keseluruhan.
- 2) Narasi yaitu karangan tentang kejadian dalam kehidupan.
- 3) Dunia pendidikan yaitu suatu karangan yang menceritakan tentang kejadian yang bersifat mendidik anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komik dapat dibedakan menjadi beberapa jenis antara lain puisi, cerita rakyat, cerita binatang, mitos, kepahlawanan, fantasi modern, fiksi modern, fiksi sejarah biografi, serta buku-buku informasi.

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan komik antara lain, dapat meningkatkan minat baca peserta didik dan memotivasi peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Kekurangan komik yaitu belum bisa memenuhi kebutuhan belajar setiap orang karena setiap orang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, komik juga lebih banyak menggunakan visualisasi.

## **6. Bahasa dan Budaya**

Budaya merupakan salah satu variabel yang tak lepas dari bahasa. Dalam pembelajaran misalnya, kebanyakan pembelajar bahasa asing betul-betul dapat menemukan manfaat dalam pengalaman pembelajaran pada budaya yang berbeda, sejumlah orang dalam mempelajari bahasa kedua mengalami hambatan psikologis dan efek dari budaya kedua. Menurut Sterick (melalui Brown, 2008: 219) mewanti-wanti bahwa para pembelajar bisa merasakan perbedaan dalam proses pembelajaran bahasa kedua, budaya bahasa kedua. Dengan mempelajari bahasa asing, siswa akan merasakan perbedaan yang kentara dalam mempelajari bahasa asing tersebut.

Lebih lanjut menurut Brown (2008: 231-234) budaya betul-betul merupakan bagian integral dari interaksi bahasa dan pemikiran. Pola-pola budaya kognisi dan kebiasaan kadang kala secara tidak disadari terkodekan dalam bahasa. Pada pengajaran kebanyakan program bahasa asing mengakui pentingnya bahasa-budaya, tetapi terkadang gagal mengenali kecenderungan yang mengakar dan sering tak terlihat yang melekat pada sebuah bahasa.

Dari uraian di atas dapat diartikan mempelajari bahasa asing tidak hanya mempelajari bahasanya namun budaya selalu mengekor pada bahasa itu sendiri. Pembelajaran akan lebih mudah apabila penggunaan bahasa diimbui dengan budaya yang terbiasa dilingkungan pembelajar. Artinya bahasa yang dipelajari akan lebih mudah diterima dan dipelajari tanpa harus menyesuaikan budaya dari bahasa yang dipelajari.

## **7. Pengaruh Media Pembelajaran Komik terhadap Kemampuan Berbahasa**

Penelitian yang dilakukan oleh Sugihartati (2010:106) mengatakan salah satu ciri yang menandai remaja yang gemar membaca untuk kesenangan adalah mereka yang biasanya memanfaatkan waktu luang untuk membaca buku atau komik, bahkan hingga ke tingkat kecanduan. Lebih lanjut beliau mengatakan semua remaja, bahkan yang tidak termasuk gemar membaca pun biasanya tetap senang membaca komik karena sifatnya yang ringan dan lebih ekspresif.

Komik sebagai media pembelajaran bukanlah sebuah inovasi baru, hanya saja penggunaan dan manfaatnya mungkin kurang dapat dirasakan karena kita tidak memahami definisi komik sebenarnya. Sudah banyak penggunaan komik dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Komik sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menyampaikan pesan pembelajaran serta menumbuhkan dan meningkatkan minat baca pada peserta didik. Menurut Hernowo (dalam Indratno, 2003), panduan antara teks dan gambar dapat membuat otak kanan dan otak kiri muncul secara serentak dan saling mendukung dalam memahami sebuah gagasan. Cambell (dalam Indratno, 2003) menjelaskan bahwa tampilan gambar dapat memberikan siswa secara visual untuk memahami dan mengkomunikasikan materi yang telah dipelajarinya. Hal tersebut karena ketertarikan dalam belajar dapat dimunculkan dengan adanya visual warna, bentuk atau gambar.

Siswa cenderung lebih menikmati buku cerita yang bergambar dibandingkan dengan buku cerita yang isinya berupa tulisan saja. Kondisi ini



karena gambar-gambar yang terdapat dalam buku cerita tersebut membuat anak termotivasi untuk membaca sehingga penyampaian informasi melalui gambar dapat lebih efektif apabila dibandingkan dengan tulisan saja. Cara penyajian dalam bentuk gambar dapat memperkuat ingatan siswa.

Siswa perlu diberikan stimulus yang merangsang munculnya kemampuan berimajinasi agar dapat mendorong siswa supaya lebih kreatif, salah satunya dengan memberikan cerita yang pendek dan lucu sebelum materi diberikan. Pemberian materi ini akan merangsang perhatiannya agar menjadi fokus. Hal ini pernah dilakukan oleh pakar seni untuk siswa, Smith dan kelompok studi menggambar (Shinta, 2005:43) menjelaskan bahwa diskusi menyeluruh sebelum kegiatan menggambar perlu dilakukan untuk memfokuskan perhatian siswa dan mempertajam persepsinya pada objek-objek yang tersedia.

Helmi (2003:61) memaparkan media gambar merupakan bahasa yang mudah dimengerti dan sumbernya pun tersebar luas dan mudah didapatkan. Mudahnnya mendapat gambar bukan berarti nilai gambar sangat rendah, justru kemudahan ini yang harus dimanfaatkan guru, karena gambar memiliki kelebihan tersendiri, antara lain gambar dapat mengkonkritkan sesuatu yang bersifat verbal dan abstrak karena gambar berkaitan dengan penglihatan visual.

Keberadaan komik dapat membuat kemampuan mengingat siswa menjadi meningkat. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2011:273), kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuasaan, kekuatan. Chaplin (Kamus Lengkap Psikologi, 2009) mendefinisikan kemampuan sebagai tenaga atau daya kekuatan untuk melakukan suatu perbuatan.

Slamento (2003:62) berpendapat bahwa ingatan merupakan suatu penarikan kembali informasi yang pernah diperoleh sebelumnya. Ingatan menurut Atkinson (2007:89) merupakan kecakapan untuk menerima dan mengeluarkan kembali pengalaman-pengalaman masa lalu. Walgito berpendapat mengenai ingatan sebagai proses pengenalan dan pemahaman satu informasi yang dimulai dari penerimaan input dan diikuti oleh pemberian arti penyimpanannya dalam kotak-kotak memori untuk digunakan dan dipanggil pada saat dibutuhkan.

Adanya perpaduan gambar dan tulisan pada komik pada akhirnya membuat siswa lebih mudah dalam mengingat informasi yang ada dalam komik tersebut. Siswa yang kurang memahami teks yang ada dalam komik menjadi tertarik untuk memahami teks tersebut karena ingin lebih memahami alur dari cerita yang ada. Hal ini menyebabkan semakin meningkatnya kemampuan berbahasa siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca siswa.

Smith (Shinta, 2005:47) menjelaskan bahwa setidaknya terdapat tiga peran ilustrasi bagi komik yang dibaca siswa. Pertama, ilustrasi harus mampu memberi ruang pada siswa untuk berimajinasi. Kedua, ilustrasi harus mampu menimbulkan rangsangan bagi siswa untuk mengenal estetika. Ketiga, terakhir ilustrasi harus mampu memberi kenikmatan bagi anak yang membacanya.

Lebih lanjut menurut Sugihartati (2010:133) Membaca komik keasyikan yang diperoleh adalah ekspresi sang tokoh menjadi lebih mudah dipahami karena ekspresi sang tokoh menjadi lebih mudah dipahami karena terekspresi lewat gambar yang ditampilkan. Wajah jenaka, wajah cantik dan tampan dari sang

tokoh, setting suasana, cara berbusana, dan lain sebagainya, dapat dengan lebih cepat dipahami pembaca karena terekspresi lewat gambar yang ditata dan ditampilkan sedemikian rupa dalam urutan dan kotak-kotak yang mungkin terkadang tak beraturan, tetapi justru disitulah menurut sejumlah informan yang diteliti merupakan sisi menarik yang dapat dirasakan para remaja urban pembaca komik grafis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komik dapat mempengaruhi kemampuan berbahasa siswa. Kemampuan yang dimiliki yaitu siswa dapat memahami materi/ informasi yang diberikan oleh guru. Adanya ilustrasi gambar pada komik membuat siswa tertarik untuk memahami alur cerita dari komik tersebut. Kondisi ini pada akhirnya membuat siswa berusaha untuk mengetahui arti dari kalimat yang ditulis dalam komik sehingga secara tidak langsung kemampuan bahasanya menjadi terlatih.

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan media komik dari hasil yang dilakukan oleh Hendrawati (2011) sangat berpengaruh dalam pembelajaran, dalam tesisnya yang berjudul “Keefektifan Media Komik untuk Pendidikan Karakter yang Terintegrasi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar” disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media komik lebih tinggi rerata kenaikannya dari pada yang belajar dengan menggunakan buku pelajaran. Dibuktikan pula dalam penelitiannya kenaikan rata-rata nilai siswa setelah menggunakan media komik.

## **B. Kajian Peneliti yang Relevan**

Penelitian tentang penggunaan media bergambar dalam pembelajaran telah banyak dilakukan. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ria Winanti (2009) dengan judul “Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Pada Dongeng Untuk Melatih Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil keefektifan penggunaan multimedia berbasis komputer pada dongeng dilihat dari hasil observasi anak ditinjau dari aspek materi pada masing-masing uji lapangan. Rerata pada uji lapangan terbatas (4,17), rerata uji lapangan lebih luas (4,25), dan rerata uji operasional (4,63).
2. La Jika (2008), dengan penelitian “pengembangan media gambar berbantuan komputer untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris SMP”. Penelitian ini menunjukkan produk pengembangan media gambar berbantuan komputer layak digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris SMP kelas VII semester gasal menunjukkan bahwa kualitas materi baik dengan nilai rerata 3,62 pada skala 1-5, kualitas bahasa baik dengan nilai rerata 3,79 pada skala 1-5, kualitas tampilan sangat baik dengan nilai rerata 3,84 pada skala 1-5.

## **C. Kerangka Pikir**

Hasil kajian teoritis menunjukkan bahwa media komik memiliki kekuatan konseptual dan dalam penyampaianya penuh dengan makna berdasarkan gambar sehingga daya imajinasi dalam pembelajaran menggunakan media komik merangsang pembelajar agar lebih tertarik memahami materi yang diajarkan, dengan harapan sehingga mampu digunakan sebagai media pembelajaran bagi

siswa. Selain itu dengan menggunakan media komik berlatar Indonesia memudahkan siswa agar mengingat materi yang diberikan oleh guru. Prinsipnya yaitu bagaimana membuat media pembelajaran yang mengandung pesan pembelajaran, dan mudah diingat.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan uraian kajian teori dan hasil penelitian yang relevan, maka pertanyaan penelitian yang diajukan yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media komik berlatar Indonesia untuk keterampilan membaca Bahasa Prancis kelas XI SMAN 3 Purworejo
2. Apakah produk media komik berlatar Indonesia untuk keterampilan membaca Bahasa Prancis memenuhi standar kelayakan materi?
3. Apakah produk media komik berlatar Indonesia untuk keterampilan membaca Bahasa Prancis memenuhi standar kelayakan pembelajaran?
4. Apakah produk media komik berlatar Indonesia untuk keterampilan membaca Bahasa Prancis memenuhi standar kelayakan bahasa?
5. Apakah produk media komik berlatar Indonesia untuk keterampilan membaca Bahasa Prancis memenuhi standar kelayakan dari segi gambar?

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Sugiyono (2010:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk tertentu. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori akan tetapi berorientasi untuk menghasilkan atau mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk. Dalam penelitian ini akan mengembangkan dan memvalidasi sebuah komik bahasa Prancis berlatar Indonesia sebagai media pembelajaran untuk ketrampilan membaca siswa kelas XI SMAN 3 Purworejo.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Menurut Sadiman (2006:100, melalui Maryoto:59) prosedur pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Melakukan analisis kebutuhan siswa dan karakteristik siswa. Tahapan ini meliputi pendataan awal tentang hasil belajar seperti apa sebenarnya yang dibutuhkan oleh siswa, pengetahuan/ketrampilan apa yang telah dimiliki siswa.
2. Merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu menyusun secara jelas rumusan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan standar kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam silabus/kurikulum. Perumusan tujuan dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

3. Merumuskan butir-butir materi pembelajaran yang akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, selanjutnya mengorganisasikan urutan penyajian materi tersebut secara logis, misalnya dari sederhana menuju ke kompleks, atau dari yang konkret ke yang abstrak.
4. Mengembangkan alat ukur keberhasilan pembelajar. Alat ukur bisa berupa butir-butir tes untuk mengukur kemampuan kognitif, atau lembar pengamatan untuk mengukur kemampuan afektif maupun job sheet untuk mengukur unjuk kerja ketrampilan.
5. Penulisan naskah, yaitu penjabaran materi pembelajaran berupa teks dan atau gambar yang digunakan untuk menuntun pengembang dalam mengambil atau menyusun gambar, narasi, secara berurutan.
6. Mengadakan tes dan revisi terhadap media yang dihasilkan, evaluasi dilakukan dalam 3 tahap yaitu one-to-one evaluation (evaluasi satu-satu), small group evaluation (evaluasi kelompok), and field group evaluation (evaluasi lapangan). Data yang akan diuji cobakan, harus melalui validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pembimbing menyarankan untuk uji coba, hanya menggunakan 2 tahapan uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Evaluasi kelompok kecil bertujuan untuk mendapatkan saran revisi lebih lanjutnya. Perbedaan yang dilakukan evaluasi kelompok kecil dengan evaluasi satu-satu yaitu, pada evaluasi kelompok kecil menggunakan siswa sebagai sumber data utama. Fokus yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil yaitu pada data-data yang didapat dari siswa untuk menindak lanjuti revisi sebelumnya serta menghasilkan rekomendasi revisi yang baru sebelum uji lapangan. Dalam evaluasi kelompok kecil, evaluator akan mencatat bagaimana siswa dan instruktur melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Siswa sebagai bagian dari evaluasi, diberikan kuesioner setelah penggunaan produk.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba lapangan merupakan evaluasi akhir yang dilakukan terhadap suatu media pembelajaran yang sudah selesai dikembangkan namun masih

membutuhkan atau memungkinkan untuk direvisi akhir. Uji coba lapangan dilakukan dengan tujuan untuk mengkonfirmasi akhir, memperoleh pendapat akhir dan menguji keefektifan serta kemampuan untuk diimplementasikan terhadap media pembelajaran yang sudah dalam tahap akhir pengembangan.

### 1. Desain Uji Coba

Uji coba berfungsi untuk mengukur kelayakan dan pencapaian hasil belajar setelah produk selesai dibuat. Adapun tahapannya sebagai berikut:

- a). Validasi oleh para pakar
- b). Uji coba pada kelompok kecil
- c). Uji coba lapangan

### 2. Subjek Uji Coba

- a). Dua orang ahli yaitu satu ahli media (*media specialist*) dan satu ahli materi/isi (*content expert*).
- b). Delapan orang siswa kelas XI yang diambil secara acak dipergunakan sebagai subjek coba kelompok kecil.
- c). Dua kelas digunakan sebagai subjek coba lapangan.

### 3. Jenis Data

Jenis data awal yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang kemudian akan dikonversi ke data kualitatif. Data tersebut diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan pengguna media. Data tersebut dimaksudkan untuk melihat kualitas dari masing-masing komponen pengembangan media pembelajaran, agar nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran.



Adapun data yang diambil dari ahli materi dan ahli media berupa data tentang materi dan penyajian komik bahasa Prancis. Data dari kelompok kecil yaitu tentang kualitas komik ditinjau dari aspek materi pembelajaran. Pada kelompok besar didapatkan data tentang efektifitas siswa menggunakan komik terhadap pembelajaran bahasa Prancis.

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa kuesioner disusun untuk mengevaluasi kualitas komik sebagai media pembelajaran. Adapun kisi-kisi pertanyaan yang ada diangket yaitu:

##### a). Angket untuk ahli materi

Angket diisi oleh ahli materi yaitu bapak Herman, M. Pd yang terkait dengan materi dalam penelitian ini. Tujuan dari penyusunan angket ini untuk memperoleh data tentang kualitas pembelajaran. Penyusunan angket ditinjau dari aspek isi dan aspek materi.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Untuk Ahli Materi

No.	Komponen Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Isi	Kecukupan materi untuk pencapaian tujuan	1
		Sistematika penyajian materi	1
		Kejelasan penyajian materi	1
		Kejelasan penggunaan bahasa	1
		Kesesuaian gambar dengan materi	1
		Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	1
		Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	1
2.	Pembelajaran	Kejelasan sasaran	1
		Kejelasan tujuan pembelajaran	1
		Ketepatan evaluasi	1
		Konsisten antara tujuan dan materi evaluasi	1
Jumlah			11

## b). Angket untuk ahli media

Angket diisi oleh ahli media yaitu bapak Ismadi yang terkait dengan media yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dari penyusunan angket ini untuk memperoleh data tentang kualitas dari media yang digunakan. Penyusunan angket ditinjau dari aspek komunikasi dan aspek tampilan.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Untuk Ahli Media

No.	Komponen Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Komunikasi	Penggunaan bahasa	1
		Interaksi pengguna dengan media	1
		Penggunaan logika	1
2.	Tampilan	Keterbacaan teks atau tulisan	1
		Kualitas tampilan gambar	1
		Komposisi warna	1
Jumlah			6

c). Angket untuk siswa

Angket diisi oleh siswa sebagai subjek uji coba dalam kelompok kecil maupun untuk uji coba lapangan. Tujuan dari penyusunan angket ini untuk memperoleh data tentang penggunaan media dalam pembelajaran.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Untuk Siswa

No.	Komponen Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kualitas materi pembelajaran	Kebenaran materi	1
		Kejelasan uraian materi	1
		Penggunaan bahasa	1
		Komposisi warna	1
		Kualitas tampilan gambar	1
		Keterbacaan teks	1
Jumlah			6

## 5. Teknik Analisis Data

Data-data yang diperoleh melalui instrumen kuesioner digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Pada uji coba pengembangan ini data dibuat dengan menggunakan skala *Likert* yaitu statistik sederhana. Menurut Widoyoko (2009:115) prinsip pokok skala *Likert* adalah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap objek sikap, mulai dari sangat negatif sampai sangat positif. Penentuan lokasi itu dilakukan dengan mengkuantifikasi pernyataan seseorang terhadap butir pernyataan yang disediakan.

Data diolah tiap komponen dan dibandingkan dengan standar minimal yang harus dipenuhi oleh tiap komponen dalam aspek yang dianalisis. Data yang

didapat masih berupa data kualitatif sebelum dianalisis terlebih dahulu harus diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Hasil review dari ahli materi dan siswa dalam bentuk nilai angka sebagai berikut:

- |                   |     |
|-------------------|-----|
| 1). Sangat baik   | = 5 |
| 2). Baik          | = 4 |
| 3). Cukup         | = 3 |
| 4). kurang        | = 2 |
| 5). Sangat kurang | = 1 |

b. Hasil review dari ahli media dalam bentuk angka sebagai berikut:

- |                   |     |
|-------------------|-----|
| 1). Sangat baik   | = 5 |
| 2). Baik          | = 4 |
| 3). Cukup         | = 3 |
| 4). Kurang        | = 2 |
| 5). Sangat kurang | = 1 |

c. Hasil review dari peserta uji coba dalam bentuk angka sebagai berikut:

- |                   |     |
|-------------------|-----|
| 1). Sangat baik   | = 5 |
| 2). Baik          | = 4 |
| 3). Cukup         | = 3 |
| 4). Kurang        | = 2 |
| 5). Sangat kurang | = 1 |

d. Membandingkan skor rata-rata dengan skor median skala Likert

Dari aspek yang dinilai, kemudian mencari rata-ratanya, kemudian rata-rata tersebut diubah ke kriteria keefektifan media pembelajaran. Hasil produk dikatakan efektif/layak apabila jawaban responden dengan skor yang berada diatas/sama dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 4. Konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala 5

Data Kuantitatif	Rentang	Data Kualitatif
5	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Baik
4	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Baik
3	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup
2	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang
1	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang

Keterangan:

$X_i$  (rerata ideal) :  $\frac{1}{2}$  (skor maks ideal + skor min ideal)

$S_{bi}$  (simpangan baku ideal) :  $\frac{1}{6}$  (skor maks ideal - skor min ideal)

$X$  : skor aktual

$$X_{bi} = \frac{1}{2} (5+1) \\ = 3$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (5-1) \\ = 0,6$$

$$\text{Skala 5} \\ = X > 3 + (1,8 \times 0,6) \\ = X > 3 + 1,80 \\ = X > 4,08$$

$$\text{Skala 4} \\ = 3 + (0,6 \times 0,6) < X \leq 4,08 \\ = 3 + 0,36 < X \leq 4,08 \\ = 3,36 < X \leq 4,08$$

$$\text{Skala 3} \\ = 3 - 0,36 < X \leq 3,36 \\ = 2,64 < X \leq 3,36$$

$$\text{Skala 2} \\ = 3 - (1,8 \times 0,6) < X \leq 2,64 \\ = 3 - 1,08 < X \leq 2,64 \\ = 1,92 < X \leq 2,64$$

$$\text{Skala 1} \\ = X \leq 1,92$$

Atas dasar perhitungan data diatas maka konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 dapat disederhanakan sebagai berikut:

Skor	Rentang	Kategori
<b>5</b>	$X > 4,08$	Sangat baik
<b>4</b>	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
<b>3</b>	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
<b>2</b>	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
<b>1</b>	$X \geq 1,92$	Sangat kurang

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran bagi siswa SMAN 3 Purworejo yang dikembangkan dalam bentuk komik, dimana siswa dapat menggunakan media ini sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sesuai dengan prosedur pengembangan yang terdapat di bab III maka pembahasannya sebagai berikut:

##### **1. Data Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan data, baik data materi yang terdapat pada kurikulum maupun materi yang dikembangkan oleh guru. Analisis kebutuhan dilakukan atas dasar studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti. Melalui wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 September 2013 dengan siswa hasil studi lapangan menunjukkan bahwa materi pelajaran keterampilan membaca perlu mendapat prioritas utama (lampiran 2).

Sebagian dari siswa memberi masukan dan mereka menghendaki media keterampilan membaca dirasa kurang menarik, faktor dari guru dan bahan materi yang diajarkan hanya monoton tidak ada kreatifitas, banyak dari mereka pula mengungkapkan bahwa pembelajaran keterampilan membaca memang dirasa sulit. Guru lebih banyak mengajarkan keterampilan membaca dengan mengartikan kata

perkataan kemudian perkalimat dan diakhir pembelajaran siswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Dengan adanya media, pembelajaran diharapkan dapat lebih aktif dan lebih menyenangkan.

## **2. Perencanaan Pengembangan Produk**

Pada tahap perencanaan pengembangan produk, pengembang merumuskan tujuan pembelajaran dengan melakukan langkah-langkah antara lain: (1) menetapkan standar kompetensi; (2) merumuskan kompetensi dasar; (3) menjabarkan indikator-indikator yang akan dicapai; (4) menentukan materi pembelajaran; (5) menentukan bentuk evaluasi.

Langkah pertama pada perencanaan pengembangan produk media pembelajaran keterampilan membaca adalah menetapkan standar kompetensi. Standar kompetensi yang digunakan yaitu standar kompetensi yang ingin dicapai dalam pengembangan ini adalah peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk dan tema teks wacana sederhana dengan tepat dan memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan rinci dari wacana teks sederhana. Selanjutnya, standar kompetensi tersebut dijabarkan dalam bentuk kompetensi dasar.

Rumusan kompetensi dasar sebagai penjabaran standar kompetensi keterampilan membaca tersebut adalah (1) mengidentifikasi bentuk dan tema wacana sederhana secara tepat, (2) memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana yang benar, (3) menafsirkan kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan tepat berdasarkan konteks. (lampiran



1) Selanjutnya, kompetensi dasar tersebut dijabarkan lagi menjadi beberapa indikator sebagai tolak ukur pencapaian kompetensi. Setelah itu menentukan materi tema pembelajaran kelas XI yang sesuai dengan silabus. Setelah materi dibuat pengembang membuat alat evaluasi. Alat evaluasi yang dibuat yaitu memberikan beberapa pertanyaan seputar teks dan soal. Memberikan beberapa pertanyaan teks dengan maksud mengukur pemahaman siswa. Semua langkah-langkah tersebut tertuang dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).(lampiran 3)

### **3. Materi Pembelajaran**

Guru harus mengajarkan atau menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran. Materi yang diberikan guru harus dipelajari oleh siswa untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dalam menyampaikan materi kepada siswa, guru dituntut untuk menjelaskan secara jelas supaya dapat dipahami oleh siswa dari yang sederhana menuju ke kompleks maupun dari yang konkrit hingga abstrak.

### **4. Pengembangan Alat Ukur Keberhasilan**

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran. Alat ukur bisa berupa butir-butir tes untuk mengukur kemampuan kognitif, atau lembar pengamatan untuk mengukur kemampuan afektif maupun job sheet untuk mengukur unjuk kerja keterampilan.

Penilaian hasil pembelajaran menggunakan beberapa teknik penilaian, dapat berupa tes tertulis, tes praktik dan penugasan perorangan ataupun kelompok sesuai dengan kompetensi dasar yang dicapai. Mengembangkan alat ukur keberhasilan

disesuaikan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada standar penilaian yang dibuat oleh guru.

### **5. Pengembangan Media Pembelajaran**

Dalam mengembangkan media komik sebagai media dalam pembelajaran, langkah awal yang dilakukan yaitu penulisan naskah. Naskah yang dibuat sesuai dengan materi yang dipelajari dan sesuai dengan silabus. Dari materi dijabarkan menjadi pembuatan teks dan atau gambar yang akan digunakan untuk menuntun peneliti dalam mengambil atau menyusun gambar, narasi, secara berurutan. Materi pembelajaran kelas XI SMAN 3 Purworejo yaitu sé presenter, peneliti memilih latar sekolah dalam pembuatan komik, latar yang digunakan dalam komik yaitu halaman sekolah, ruang kelas, dan kantin.

Dalam pembuatan komik, teks, narasi serta pewarnaan dipilih dan dibuat oleh peneliti. Kemudian untuk mendapatkan gambar komik yang sesuai dengan harapan tersebut peneliti dibantu oleh salah satu mahasiswa jurusan seni rupa angkatan 2010 yang bernama Wigi, dan meminta untuk menggambarkan detail dan urutan cerita serta pewarnaan agar komik tersebut lebih hidup.

### **6. Uji Coba**

Dalam prosedur yang terdapat dalam bab III, terdapat 3 tahap dalam melakukan uji coba terhadap media yang dihasilkan, evaluasi dilakukan dalam 3 tahap yaitu one-to-one evaluation (evaluasi satu-satu), small group evaluation (evaluasi kelompok), and field group evaluation (evaluasi lapangan). Namun pada penelitian ini

sesuai saran pembimbing hanya menggunakan 2 tahap yaitu evaluasi kelompok kecil dan evaluasi lapangan.

Dari angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media terdapat beberapa aspek yang diambil untuk menguji coba kelayakan produk yang digunakan. Aspek yang tercantum pada angket yang diberikan kepada ahli materi adalah sebagai berikut:

1. Aspek Materi

- a. Kecakupan Materi untuk Pencapaian Tujuan

Peneliti mencantumkan aspek ini bertujuan supaya materi yang terdapat dalam media komik yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan siswa dan silabus yang ada.

- b. Sistematika Penyajian Materi

Sistematika penyajian materi disini adalah bagaimana peneliti menyusun satu persatu gambar dengan gambar yang lain agar saling berkaitan serta penyesuaian percakapan dalam gambar yang terdapat dalam komik yang telah disesuaikan dengan materi yang tercantum dalam silabus.

- c. Kejelasan Penyajian Materi

Kejelasan penyajian materi penting kaitannya dengan tujuan dari pembelajaran yaitu mencapai tujuan sesuai indikator yang dibuat, agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

- d. Kesesuaian Gambar dengan Materi

Gambar yang terdapat dalam komik harus jelas dan dapat dipahami oleh siswa. Gambar yang akan disampaikan sesuai dengan materi yang akan dipelajari sehingga gambar dengan materi harus saling berkaitan.

e. Kesesuaian Materi dengan Standar Kompetensi

Materi yang digunakan dalam pengembangan komik yang dibuat disesuaikan dengan standar kompetensi yang ada, misal materi yang diambil oleh peneliti yaitu membaca, sesuai silabus standar kompetensi yang harus dicapai yaitu memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri.

f. Kesesuaian Indikator dengan Kompetensi Dasar

Indikator yang dijabarkan dalam RPP harus sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh siswa.

2. Aspek Pembelajaran

a. Kejelasan Sasaran

Sasaran sangat penting dalam menguji cobakan produk yang akan digunakan, produk yang diuji coba sesuai dengan kebutuhan objek.

b. Kejelasan Tujuan Pembelajaran

Kejelasan tujuan pembelajaran ini yaitu untuk memahami wacana tulis atau dialog sesuai dengan komik yang dikembangkan.

c. Ketepatan Evaluasi

Evaluasi dibuat untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami komik yang dikembangkan.

d. Konsistensi antara Tujuan dan Materi Evaluasi

Tujuan yang tercantum dalam indikator harus sesuai dengan materi evaluasi yang akan dibuat.

Aspek yang tercantum pada angket yang diberikan kepada ahli media adalah sebagai berikut:

1. Aspek Komunikasi

a. Penggunaan Bahasa

Penggunaan bahasa merupakan hal yang utama dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami akan lebih mudah pula siswa memahami materi yang diajarkan.

b. Interaksi Pengguna dengan Media

Interaksi pengguna dengan media, disesuaikan dengan komik yang dikembangkan tertera dalam gambar dan materi komik yang diberikan. Dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan gambar yang jelas memudahkan dan memotivasi siswa untuk mempelajari komik yang digunakan.

c. Penggunaan Logika

Penggunaan logika perlu diperhatikan dalam pengembangan media yang digunakan, kesesuaian gambar dengan materi yang dibuat harus jelas serta urutan cerita bisa berterima.

2. Aspek Tampilan

a. Keterbacaan Teks atau Tulisan

Syarat utama yang penting digunakan dalam pembuatan komik yaitu penulisan. Tulisan yang dibuat harus jelas, keterbacaan teks harus diperhatikan.

b. Kualitas Tampilan

Kualitas tampilan harus tepat, terutama dalam penggoresan garis dalam komik harus lebih dipertegas sehingga adegan per adegan lebih jelas maknanya.

c. Komposisi Warna

Warna merupakan faktor penting dalam pengembangan komik ini, karena warna pula yang menjadi daya tarik pembaca. Pembaca lebih menyukai komik yang berwarna dibanding hitam putih.

## **B. Pembahasan**

Produk yang berupa komik kemudian di evaluasi sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah dikemukakan pada Bab III. Melalui proses evaluasi ini diperoleh empat komponen data dalam pengembangan ini, yaitu data hasil uji coba ahli materi, ahli media, data hasil uji kelompok kecil, dan data hasil uji coba lapangan.

Data-data yang diperoleh berupa skor tanggapan baik dari ahli materi, ahli media maupun siswa mengenai media komik terhadap pembelajaran bahasa Prancis yang menjadi produk pengembangan ini. Data dari ahli materi dan ahli media digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk awal sebelum diuji cobakan ke lapangan.

Ahli materi menitik beratkan evaluasi produk pada aspek-aspek materi diantaranya adalah aspek isi dan aspek pembelajaran. Sedangkan untuk ahli media menitik beratkan evaluasi produk pada aspek-aspek mengenai media yaitu aspek komunikasi dan aspek tampilan. Data-data yang diperoleh adalah data tentang tanggapan baik dari ahli materi, ahli media, maupun siswa mengenai media yang dikembangkan. Data dari ahli materi dan ahli media digunakan sebagai pijakan untuk merevisi produk awal sebelum diuji cobakan ke lapangan.

Data uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengetahui beberapa kelemahan atau hambatan produk pengembangan. Dengan uji coba kelompok kecil ini, diketahui bagaimana yang menjadi kendala ketika produk tersebut diuji cobakan ke lapangan. Uji coba kelompok kecil digunakan sebagai pengalaman awal sebelum produk diuji cobakan ke lapangan.

Uji coba lapangan menghasilkan data yang nantinya akan mengukur kelayakan dari produk yang dikembangkan, serta untuk mengetahui bagaimana manfaat produk tersebut bagi para pemakainya. Data-data yang digali dari uji coba lapangan meliputi beberapa aspek kualitas materi pembelajaran. Selanjutnya deskripsi masing-masing data tersebut dijelaskan dalam uraian sebagai berikut:

### **1. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi**

Ahli materi yang menjadi validator dalam produk pengembangan ini adalah bapak Herman, M.Pd, yang merupakan salah satu dosen Jurusan Pendidikan Bahasa

Prancis di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Beliau ditunjuk sebagai ahli materi karena atas rekomendasi pembimbing. Pengalaman dan kemampuannya mengajar dibidang bahasa khususnya bahasa Prancis tidak diragukan lagi. Beliau menyelesaikan studi S2, sehingga bergelar Magister Pendidikan (M. Pd) di Universitas Pendidikan Indonesia di Bandung.

Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi, saran, kritik atau masukan yang akan digunakan untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, terutama dari aspek pembelajaran dan aspek isi materi. Pengembang mengharapkan produk “Pengembangan Komik Bahasa Prancis berlatar Indonesia untuk Siswa Kelas XI SMAN 3 Purworejo” berkualitas dari aspek pembelajaran dan isi.

Data diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek materi dan aspek pembelajaran, setelah menggunakan produk. Selain itu, ahli materi juga mengevaluasi hasil produk sesuai dengan materi yang dipelajari. Dalam beberapa keadaan, ahli materi juga mencoba menanyakan langsung tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang terkandung dalam produk. Uji coba ahli materi dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 19 November 2013 di gedung PLA KaBag Humas Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Revisi dan saran yang diberikan ahli materi dari aspek isi yaitu *“beberapa ekspresi bahasa Prancis agar disesuaikan dengan keberterimaan (beberapa masukan*



*atau usulan sudah diberikan)”. Sedangkan dari aspek materi yaitu “pastikan bahwa pembelajaran membaca (CO) tidak terkontaminasi dengan pembelajaran EO maupun EE dalam proses Evaluasi”.*

Untuk komentar dan saran umum dari ahli materi yaitu *“media komik ini cukup komunikatif karena memiliki daya tarik bagi pembelajar. Oleh karena itu dalam aplikasinya, sebaiknya ditampilkan secara maksimal tanpa mengurangi sisi estetikanya dan kebermanaannya”*.(lampiran 5)

Adapun hasil uji coba ahli materi dideskripsikan sebagai berikut:

#### 1) Aspek Isi

Aspek yang dimaksudkan yaitu untuk mengetahui tanggapan ahli materi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan isi materi pembelajaran. Adapun hasil tanggapan ahli materi seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Tanggapan Ahli Materi terhadap Aspek Isi

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1.	Kecukupan materi untuk pencapaian tujuan	√					Sangat Baik
2.	Sistematika Penyajian Materi	√					Sangat Baik
3.	Kejelasan Penyajian Materi		√				Baik
4.	Kesesuaian Gambar dengan Materi	√					Sangat Baik
5.	Kesesuaian Materi dengan Standar Kompetensi		√				Baik
6.	Kesesuaian Indikator dengan Kompetensi Dasar		√				Baik
Jumlah		15	12				27
Skor Skala Penilaian							4,5 (Sangat Baik)

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Kriteria akhir dari aspek isi di atas diperoleh dari hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala 5, lihat tabel dan uraian berikut ini:

Tabel 4. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan skala 5

Data Kuantitatif	Rentang	Data Kualitatif
5	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Baik
4	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Baik
3	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup
2	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang
1	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel konversi di atas yang seluruh data kuantitatif skala 5 dikonversi ke dalam data kualitatif untuk menentukan kategori akhir dari masing-masing aspek. Tabel diatas diketahui bahwa seluruh item yang dinilai dari aspek isi termasuk kedalam kategori sangat baik, ini berdasarkan pada perhitungan jumlah skala penilaian aspek isi yaitu 27 dan rerata skala yaitu 4,5.

## 2) Aspek Pembelajaran

Tabel 6. Hasil Tanggapan Ahli Materi terhadap Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1.	Kejelasan Sasaran		√				Baik
2.	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	√					Sangat Baik
3.	Ketepatan evaluasi		√				Baik
4.	Konsistensi antara Tujuan dan Materi Evaluasi		√				Baik
Jumlah		5	12				17
Skor Skala Penilaian							4,25 (Sangat Baik)

Tabel 6 di atas, dapat diketahui bahwa hasil tanggapan ahli materi terhadap aspek pembelajaran termasuk ke dalam kategori sangat baik, hal ini dapat dilihat dari jumlah skala penilaian yaitu 17 dan rerata skala 4,25. Berdasarkan data konversi diatas, bahwa rerata skala 4,25 termasuk ke dalam skala 5 atau sangat baik.

## **2. Deskripsi Data Validasi Ahli Media**

Ahli media yang menjadi validator dalam produk pengembangan ini adalah bapak Ismadi, S.Pd, MA yang merupakan salah satu Dosen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Kompetensi dalam bidang seni inilah menjadi rekomendasi pembimbing sebagai ahli media. Uji coba oleh ahli media dilaksanakan pada hari Senin 18 November 2013 di ruang Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Data diperoleh dengan cara memberikan angket kepada ahli media setelah menggunakan produk. Untuk revisi dan saran yang diberikan oleh ahli media dari aspek komunikasi yaitu *“sudah baik”*. Pada aspek tampilan yaitu *“tampilan gambar sudah baik, goresan garis tegas, tetapi terdapat keraguan dalam memilih dan menggoreskan warna”*.

Untuk saran umum yang dari ahli media yaitu *goresan sudah baik, tegas, tetapi kurang berani dalam menggoreskan warna. Di sisi lain, warna gambar antara halaman kurang konsisten, terlihat pada halaman 4. Pemilihan warna hijau pada dinding kurang menyatu dan bertema dengan halaman sebelumnya.* (lampiran 6)

Hasil uji coba ahli media dapat dideskripsikan sebagai berikut:

### 1) Aspek Komunikasi

Aspek ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana tanggapan ahli media tentang berbagai macam hal yang berkaitan dengan komunikasi dalam produk ini terhadap penggunaannya. Dengan berpedoman pada tanggapan ahli media tersebut dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Hasil Tanggapan Ahli Media terhadap Aspek Komunikasi

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1.	Penggunaan Bahasa		√				Baik
2.	Interaksi Pengguna dengan Media		√				Baik
3.	Penggunaan Logika		√				Baik
Jumlah			12				12
Skor Skala Penilaian							4 (Baik)

Tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil tanggapan ahli media terhadap aspek komunikasi termasuk ke dalam kategori baik, hal ini dapat dilihat dari jumlah skala penilaian yaitu 12 dan rerata skala 4. Berdasarkan data konversi di atas, bahwa rerata skala 4 termasuk ke dalam skala 5 atau baik.

### 2) Aspek Tampilan

Aspek ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan ahli media mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan tampilan produk pembelajaran ini. Dengan

berpedoman pada tanggapan ini, perlu tidaknya perbaikan tahap pertama pada aspek ini akan dilakukan. Tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Tanggapan Ahli Media terhadap Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1.	Keterbacaan Teks atau Tulisan		√				Baik
2.	Kualitas Tampilan Gambar		√				Baik
3.	Komposisi Warna			√			Cukup
Jumlah			8	3			11
Skor Skala Penilaian							3,67 (Baik)

Tabel di atas menunjukkan bahwa item yang dinilai dari aspek tampilan masuk dalam kategori baik, yaitu dengan jumlah skor 11 dan rerata skor 3,67.

### 3. Deskripsi Data Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang mungkin terjadi ketika produk diuji cobakan ke lapangan. Dengan identifikasi ini, permasalahan-permasalahan awal dan mendasar diharapkan tidak akan dijumpai pada ujicoba lapangan. Permasalahan-permasalahan tersebut pada umumnya adalah menyangkut berbagai permasalahan teknis, meski tidak menutup kemungkinan adanya permasalahan non teknis.

Ujicoba kelompok kecil ini dilakukan pada tanggal 18 November 2013 dengan jumlah responden 8 (delapan) siswa dikelas XI IPS 3 pada jam pelajaran 2

dan 3, setelah mereka mencoba untuk memahami komik bahasa Prancis, mereka diminta untuk mengisi lembar evaluasi yang mencakup materi dan pembelajaran. Adapun hasil uji coba kelompok kecil dideskripsikan pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Hasil Tanggapan Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Responden								Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1.	Kebenaran Materi	4	4	4	4	3	4	4	4	31	4,33
2.	Kejelasan Uraian Materi	5	3	3	4	4	4	5	3	31	3,87
3.	Penggunaan Bahasa	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4
4.	Komposisi Warna	4	5	5	5	5	3	3	4	34	4,25
5.	Kualitas Tampilan	5	5	5	5	5	4	4	4	37	4,62
6.	Keterbacaan Teks	3	5	4	5	4	4	5	4	34	4,25
Jumlah		25	26	25	27	25	23	25	23	199	24,87
Rata-rata										33,17	4,14

Tabel tersebut merupakan hasil tanggapan kelompok kecil terhadap media komik terhadap pembelajaran bahasa Prancis termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini berdasarkan pada tabel konversi diatas yaitu apabila rerata skala lebih dari 4,08 maka termasuk kedalam kategori sangat baik. Berdasarkan tabel tersebut maka tabel diatas yaitu skala penilaian yaitu 33,17, dan rerata skala adalah 4,14 termasuk dalam kategori sangat baik.

Di samping memberikan evaluasi, responden kelompok kecil juga memberikan komentar secara keseluruhan terhadap produk ini, yaitu: (lampiran 7)

- 1) Komiknya baik dan cukup dimengerti, sebaiknya tulisannya diperjelas lagi.
- 2) Baik karena dengan adanya gambar sangat membantu proses pembelajaran bahasa Prancis.
- 3) Sudah sangat jelas, baik, menarik teksnya perlu diberi tanda.
- 4) Bagus, menarik, materi diajarkan jelas sehingga mudah dipahami.

#### **4. Deskripsi Data Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan ini merupakan evaluasi untuk memperoleh informasi apakah media yang telah diproduksi itu layak atau tidak. Oleh karena tujuan pengembangan dan pengembangan ini untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran, maka dalam tahap terakhir uji coba ini pun tetap bertujuan untuk memperoleh informasi bagian-bagian mana yang masih memerlukan perbaikan. Apabila produk sudah benar-benar dinyatakan layak, maka produk tersebut bisa disebar dan dimanfaatkan secara luas. Selain itu juga tujuan uji lapangan adalah untuk mengetahui efektivitas produk dalam pembelajaran membaca bahasa Prancis.

Uji coba lapangan dilaksanakan dalam 2 kelas pada hari Sabtu 23 November 2013 dengan jumlah responden 58 orang siswa. Kelas yang diambil dalam uji coba lapangan dikelas XI IPS 4 sebanyak 27 orang siswa, dan kelas XI IPS 2 sebanyak 31 orang siswa. Adapun hasil ujicoba ini dideskripsikan dengan menggunakan tabel



frekuensi. Frekuensi tanggapan siswa terhadap produk disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Tanggapan Siswa pada Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Frekuensi Skala					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Kebenaran Materi	0	0	0	33	25	58
2.	Kejelasan Uraian Materi	0	0	6	42	10	58
3.	Penggunaan Bahasa	0	0	1	32	25	58
4.	Komposisi Warna	0	0	13	33	12	58
5.	Kualitas Tampilan	0	0	7	28	23	58
6.	Keterbacaan Teks	0	0	1	36	21	58
Jumlah		0	0	28	204	116	58
$\Sigma$ Skala Penilaian		0	0	84	816	580	1480
Rerata Skala: $\Sigma$ Skala Penilaian/ 6/58		4,25					
Kategori		Sangat Baik					

Tabel tersebut merupakan bahwa hasil penilaian terhadap aspek ini masuk dalam kategori sangat baik. Ada 6 item soal yang dinilai dengan jumlah penilaian 1480 dan rerata skor 4,25, setelah dikonversi pada skala 5, rerata skor tersebut masuk dalam kategori sangat baik.

Selain memberikan penilaian, beberapa responden juga memberikan saran dan komentar umum terhadap produk ini, sebagai berikut: (lampiran 8)

- 1) Menarik, tidak membosankan serta tidak monoton, asyik
- 2) Komiknya bagus, cocok untuk pembelajaran. Sehingga tidak membosankan. Asyik banget pembelajarannya.

- 3) Media yang digunakan untuk pembelajaran sudah baik, menarik untuk dipelajari dan tidak membosankan. Merci
- 4) Media yang digunakan sangat menarik, sehingga pembelajaran jadi mengasyikan
- 5) Materi sudah baik sesuai pembelajaran
- 6) Komiknya sudah cukup jelas, dan cepat dalam menangkap materi karena komiknya simpel tapi berisi.

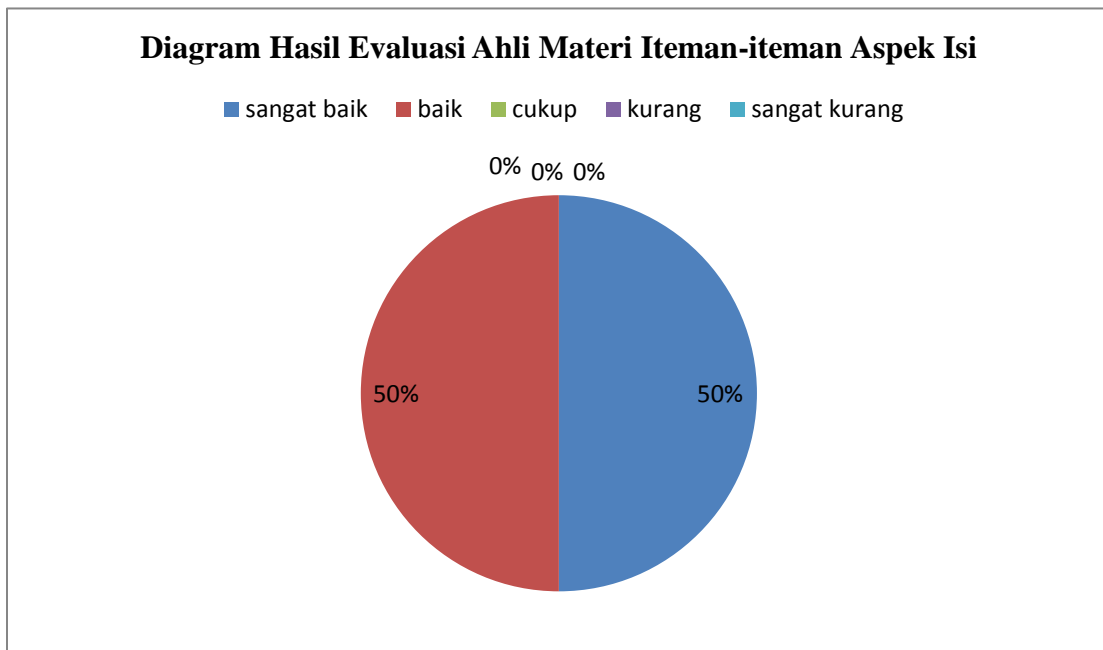
### C. Analisis Data

#### 1. Analisis Data Evaluasi Ahli Materi

Hasil analisis data aspek pembelajaran yang diperoleh dari hasil evaluasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 11 dan gambar 8. Dari tabel dan gambar 8 tersebut tampak bahwa 50% (3 item yaitu kecakupan materi untuk pencapaian tujuan, sistematika penyajian, dan kesesuaian gambar dengan materi) masuk dalam kategori sangat baik dan 50% (3 item yaitu kejelasan penyajian materi, kesesuaian materi dengan standar kompetensi, dan kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar) masuk dalam kategori baik. Dengan rerata skor pada aspek isi yaitu 4,5 secara garis besar aspek ini termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Evaluasi Iteman-iteman Aspek Isi Oleh Ahli Materi

Kategori	Frekuensi	Persen %
Sangat Baik	3	50%
Baik	3	50%
Cukup	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	6	100%

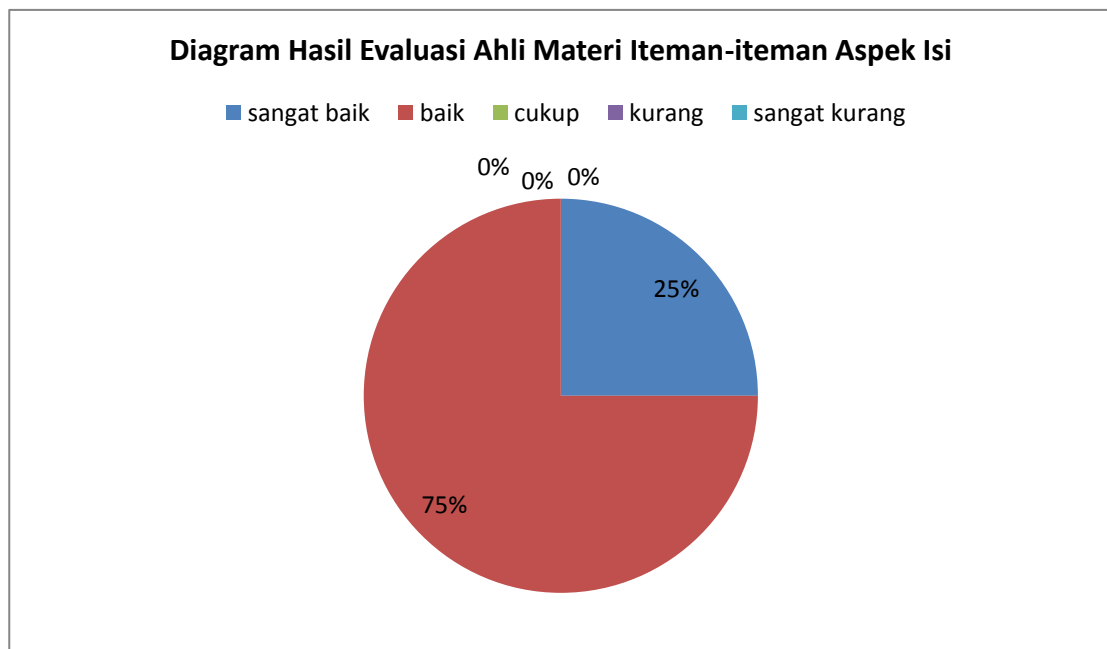


Gambar 1.  
Histogram Evaluasi Iteman-iteman Aspek Isi oleh Ahli Materi

Adapun hasil analisis data aspek pembelajaran yang diperoleh dari hasil evaluasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 12 dan gambar 2 dibawah ini. Dari tabel dan gambar tersebut tampak bahwa 25%(1 item yaitu kejelasan tujuan pembelajaran) masuk dalam kategori sangat baik dan 75% (3 item yaitu kejelasan sasaran, ketepatan evaluasi, dan konsistensi antara tujuan dan materi evaluasi) masuk dalam kategori baik, dengan demikian secara garis besar aspek pembelajaran dari media komik bahasa Prancis berlatar Indonesia terhadap pembelajaran bahasa Prancis termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,25.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Evaluasi Iteman-iteman Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi

Kategori	Frekuensi	Persen %
Sangat Baik	1	25%
Baik	3	75%
Cukup	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	4	100%



Gambar 2.  
Histogram Evaluasi Iteman-iteman Aspek pembelajaran oleh Ahli Materi

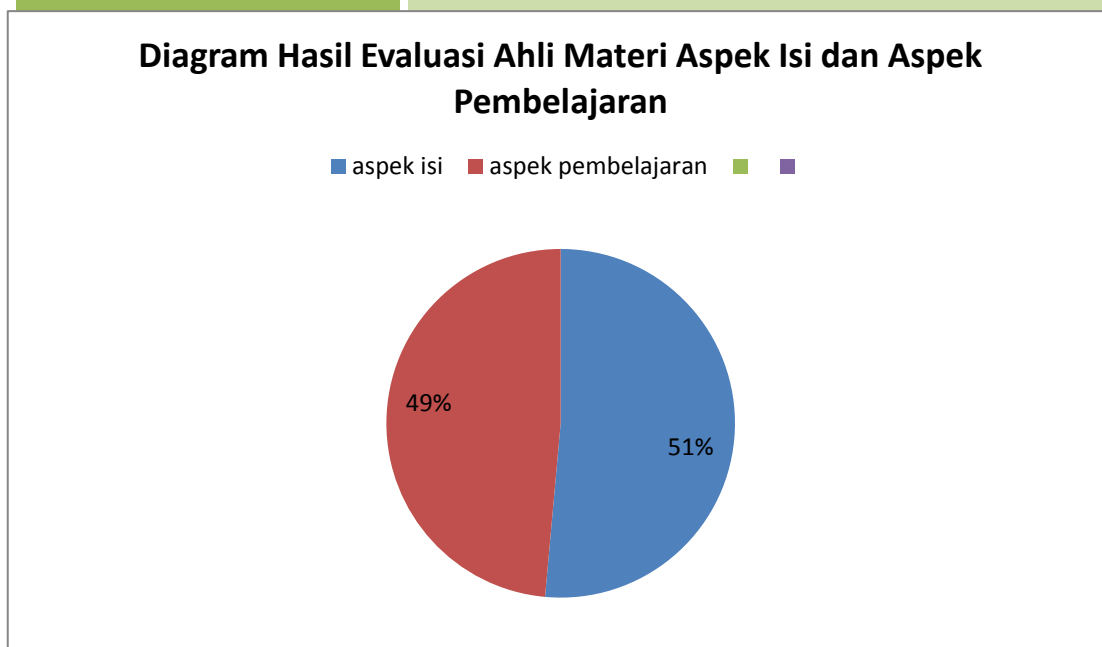
Hasil analisis data aspek pembelajaran yang diperoleh hasil evaluasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 12 dan gambar 2. Dari tabel dan gambar tersebut tampak bahwa 25% (1 item yaitu kejelasan tujuan pembelajaran) masuk dalam

kategori sangat baik dan 75% (3 item yaitu kejelasan sasaran, ketepatan evaluasi, dan konsistensi antara tujuan dan materi evaluasi) masuk dalam kategori baik.

Hasil analisis data dari kedua aspek yakni dari segi aspek isi dengan rerata skor 4,5 dan rerata skor dari aspek pembelajaran di dapat 8,75 dengan rerata skor 4,37 (aspek isi dan materi) termasuk kategori sangat baik.

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Evaluasi Iteman-iteman Oleh Ahli Materi

Aspek	Persen %
Isi	51%
Pembelajaran	49%



Gambar 3.  
Histogram Evaluasi Iteman-iteman Aspek pembelajaran dan Aspek Isi oleh Ahli Materi

## 2. Analisis Data Evaluasi Ahli Media

Hasil analisis data aspek komunikasi yang diperoleh dari ahli media dapat dilihat pada tabel 7 dan tabel 8. Dari tabel 14 dan gambar 3 tersebut dapat dilihat tampak bahwa 100% (3 item yaitu penggunaan bahasa, interaksi penggunaan media, dan penggunaan logika) masuk dalam kategori baik.

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Evaluasi Iteman-iteman Aspek Komunikasi Oleh Ahli Media

Kategori	Frekuensi	Persen %
Sangat Baik	0	0
Baik	3	100%
Cukup	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	3	100%



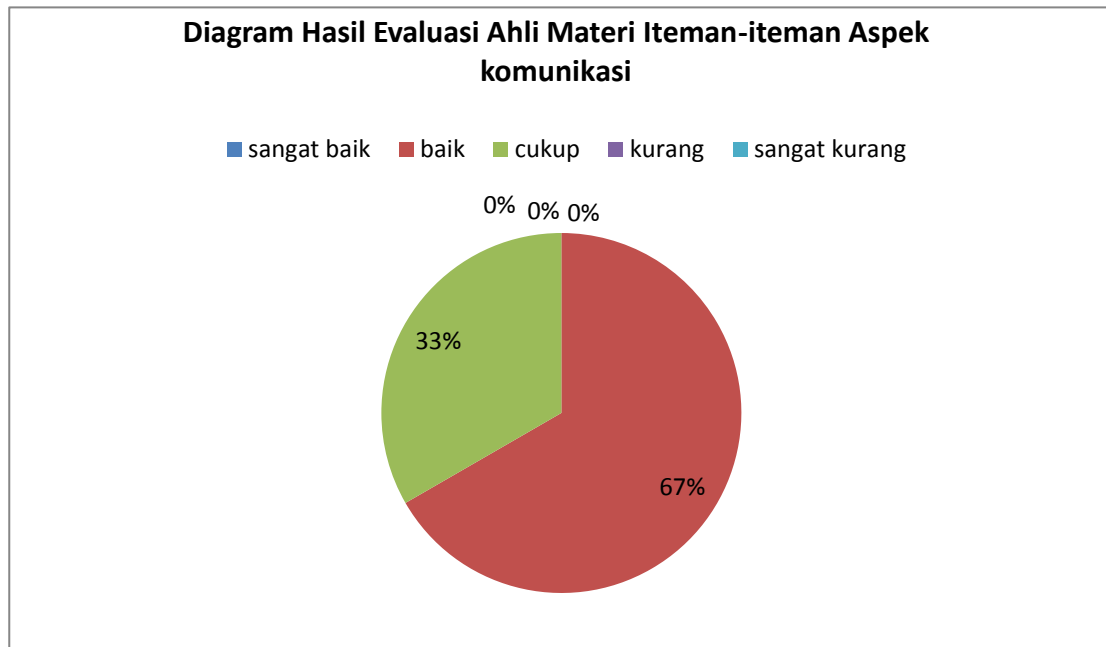
Gambar 4.

Histogram Evaluasi Iteman-iteman Aspek Komunikasi oleh Ahli Media

Hasil analisis data aspek tampilan yang diperoleh dari hasil evaluasi ahli media dapat dilihat pada tabel 15 dan gambar 4 dibawah ini. Dari tabel dan gambar tersebut tampak bahwa 33% (1 item yaitu komposisi warna) masuk dalam kategori cukup dan 67% (2 item yaitu keterbacaan teks dan kualitas tampilan gambar) termasuk dalam kategori baik, dengan demikian secara garis besar aspek tampilan dari media komik bahasa Prancis berlatar Indonesia terhadap pembelajaran bahasa Prancis dengan rerata skor 3,67 termasuk dalam kategori baik.

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Evaluasi Iteman-iteman Aspek Tampilan Oleh Ahli Media

Kategori	Frekuensi	Persen %
Sangat Baik	0	0
Baik	2	67%
Cukup	1	33%
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	4	100%



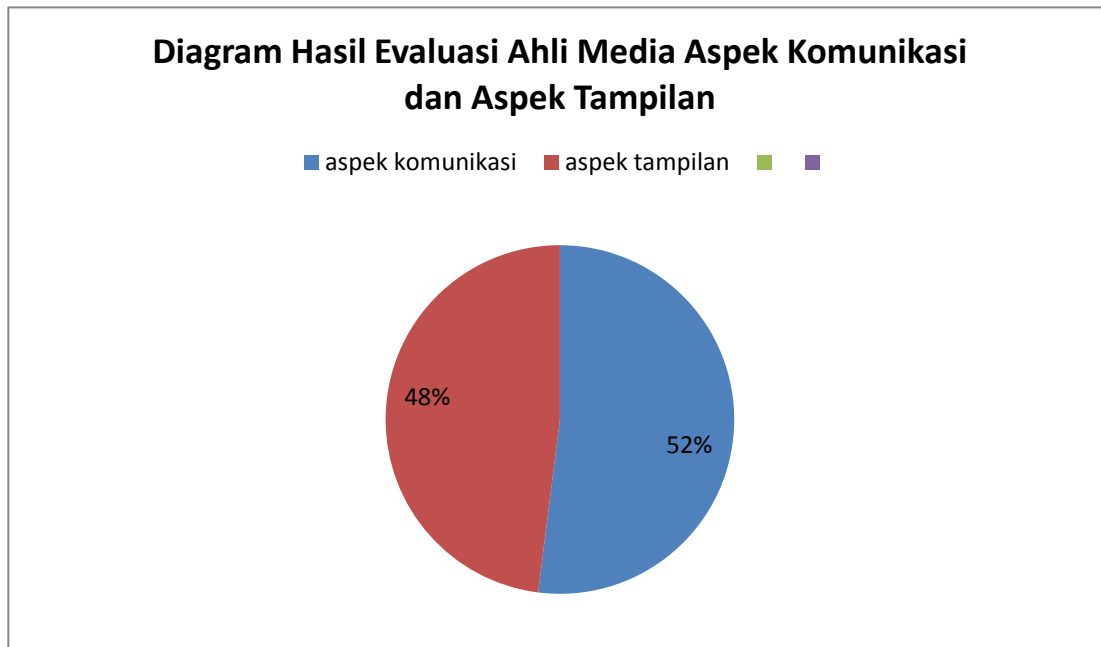
Gambar 5.  
Histogram Evaluasi Iteman-iteman Aspek Komunikasi oleh Ahli Media

Hasil analisis dari kedua aspek yakni dari segi aspek komunikasi rerata skor 4 sedangkan aspek tampilan dengan rerata skor 3,67. Dengan demikian dari kedua aspek di dapat 7,67 secara garis besar rerata skor 3,84 termasuk kategori baik.

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Evaluasi Iteman-iteman Aspek Komunikasi dan Aspek Tampilan Oleh Ahli Media

Aspek	Persen %
Komunikasi	52%
Tampilan	48%





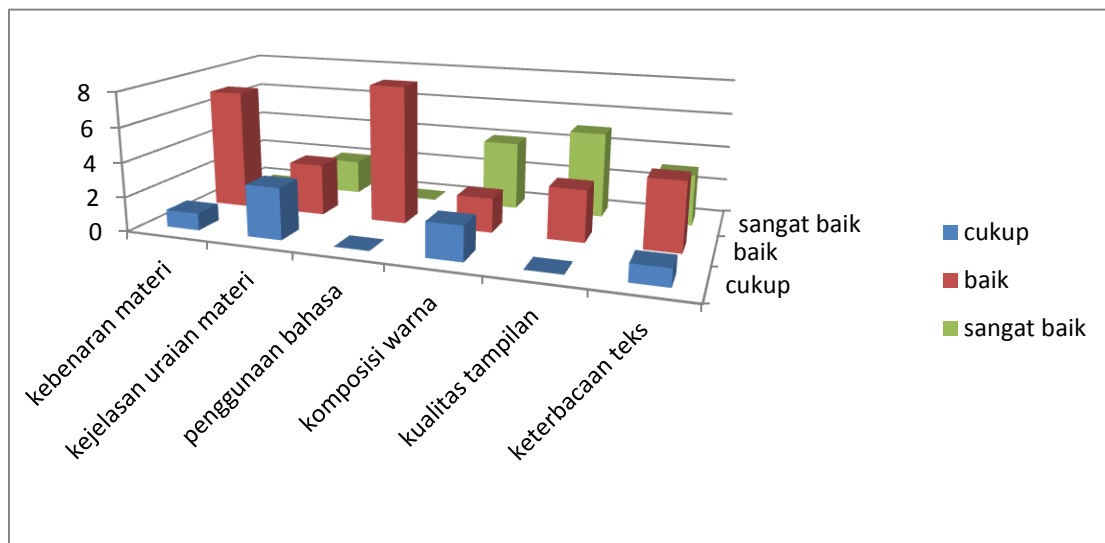
Gambar 6.  
Histogram Evaluasi Iteman-iteman Aspek Komunikasi dan Aspek Tampilan oleh Ahli Media

### 3. Analisis Data Evaluasi Uji Coba Kelompok Kecil

Data hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa indikator-indikator produk komik bahasa Prancis berlatar Indonesia untuk pembelajaran bahasa Prancis dianggap siswa sangat baik, bisa dilihat pada tabel 9. Bisa dilihat pada tabel berikut dan gambar diagram di bawah ini:

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Evaluasi uji coba kelompok kecil

Indikator	1	2	3	4	5	Jumlah
Kebenaran materi			1	7		8
Kejelasan uraian materi			3	3	2	8
Penggunaan bahasa				8		8
Komposisi warna			2	2	4	8
Kualitas tampilan				3	5	8
Keterbacaan teks			1	4	3	8



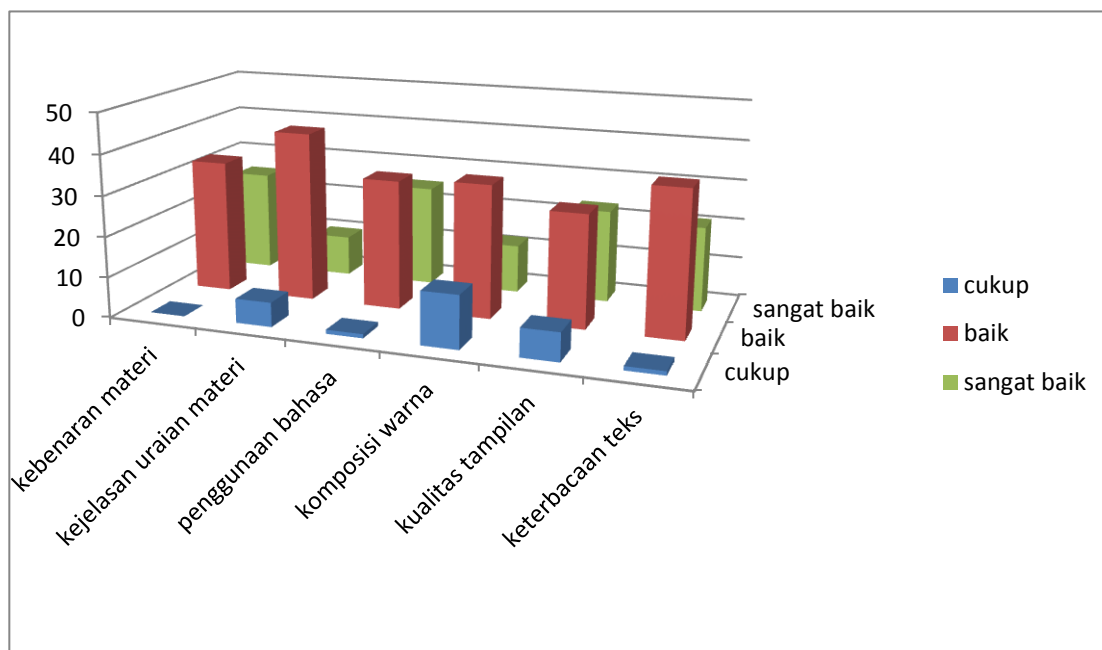
Gambar 7.  
Histogram Evaluasi Iteman-iteman Uji Coba Kelompok Kecil

#### 4. Analisis Hasil Evaluasi Uji Coba Lapangan

Data hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa indikator-indikator produk komik bahasa Prancis berlatar Indonesia untuk pembelajaran bahasa Prancis dianggap siswa sangat baik dengan rerata skor 4,25, bisa dilihat pada tabel 10. Bisa dilihat gambar diagram berikut:

Tabel 18. Distribusi Frekuensi Evaluasi Uji Coba Lapangan

Indikator	1	2	3	4	5	Jumlah
<b>Kebenaran materi</b>				33	25	58
<b>Kejelasan uraian materi</b>			6	42	10	58
<b>Penggunaan bahasa</b>			1	32	25	58
<b>Komposisi warna</b>			13	33	12	58
<b>Kualitas tampilan</b>			7	28	23	58
<b>Keterbacaan teks</b>			1	36	21	58



Gambar 8.  
Histogram Evaluasi Iteman-iteman uji coba lapangan

## D. Revisi Produk

### 1. Validasi Ahli Materi

Dari hasil angket dan diskusi yang dilakukan dengan ahli materi mengenai aspek isi dan aspek pembelajaran terdapat beberapa hal yang perlu direvisi sebelum diuji cobakan ke lapangan, tujuannya agar layak digunakan secara luas. Revisi yang

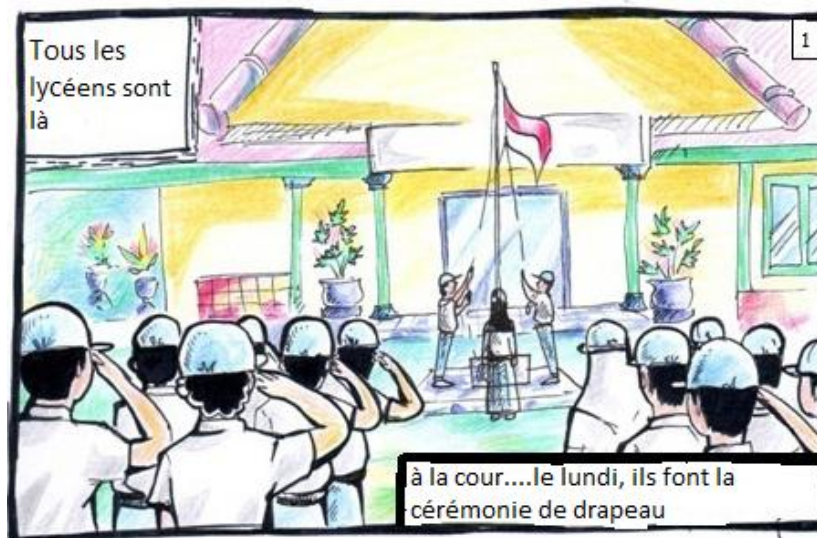
diberikan selain secara umum yang terdapat dalam angket, ahli materi berdiskusi mengenai hal yang perlu diperbaiki pada komik tersebut.

Dari hasil validasi yang dilakukan, secara keseluruhan ahli materi menyarankan agar penulisan kata pada balon percakapan lebih baik diketik dengan maksud agar memudahkan dalam membaca, sebab dalam penulisan bahasa Prancis terdapat huruf yang memiliki bunyi berbeda-beda seperti penggunaan huruf e, dalam bahasa Prancis huruf e memiliki 3 jenis yaitu: é (accent aigu), è (accent grave), dan ê (accent circonflexe) serta penggunaan huruf ô, à, ç, ù. Selain penulisan kata dalam balon percakapan, ahli materi menyarankan agar setiap halaman yang terdiri atas beberapa adegan supaya diberi urutan sehingga mempermudah siswa membaca ketika produk diuji cobakan ke lapangan. Kemudian ada beberapa hal yang perlu direvisi dalam komik yang akan diuji cobakan ke lapangan, yaitu:

- (i) Pada halaman pertama bagian satu, hanya berupa gambar namun setelah revisi ahli media menyarankan agar menambahkan 2 kalimat. Kalimat pertama “tous les lycéens sont là” kemudian ahli media meminta agar menambah kolom pada bagian kanan bawah dengan kalimat “à la cour...le lundi, ils font la cérémonie de drapeau”. Dari gambar tersebut letak dari latar yang sesuai dengan latar Indonesia yakni upacara pengibaran bendera merah putih yang dilaksanakan setiap hari senin, penggunaan seragam siswa putih abu-abu (osis).



Sebelum revisi



Sesudah revisi

- (ii) Pada halaman kedua bagian tiga ahli materi menemukan kata kerja *habite* namun salah dalam penulisan, ahli materi menegur untuk membenarkan dari “j’habita” menjadi “j’habite”. Kesalahan peneliti tidak mengecek ulang pada saat sebelum digunakan untuk mengajar. Dan penggunaan kata “j’ai 16 ans” boleh

dihapus jika itu memang diperlukan oleh peneliti. Latar yang sesuai dengan latar Indonesia ditunjukkan pada gambar terdapat gambar presiden dan wakil presiden serta lambang Garuda.



Sebelum revisi



Sesudah revisi



- (iii) Pada halaman kedua bagian empat penggunaan kata “Rizal asseyez-vous avec Doni” ahli materi menyarankan untuk diubah menjadi “Rizal asseyez-vous à côté de Doni”



Sebelum revisi



Sesudah revisi

- (iv) Pada halaman ketiga bagian satu penggunaan kata “ah oui....je m'appelle Rizal” dan “je m'appelle Doni” menurut ahli materi kurang efektif karena sesuai dengan kebiasaan orang Indonesia membaca dari sebelah kiri sehingga penggunaan kata tersebut agar diubah menjadi “je m'appelle Rizal” dan “ah oui..... je m'appelle Doni”.



Sesudah revisi



- (v) Pada halaman ketiga bagian dua, pada kata “c’est tout pour aujourd’hui au revoir....vous pouvez sortir!” diganti menjadi “ça suffit pour aujourd’hui merci....à demain”.



Sebelum revisi



Sesudah revisi

- (vi) Halaman tiga bagian terakhir penggunaan kata “Rizal allons à la cantine!” diganti menjadi “Rizal, je vais à la cantine....tu viens avec moi?” dan pada kata “allons-nous” menjadi “d’accord, on y va”



Sebelum revisi



Sesudah revisi

- (vii) Pada halaman empat bagian pertama ahli materi menyarankan penggunaan kata “madame, je prends une assiette du riz sauté” diubah menjadi “madame, je

voudrais du nasi goreng”, lalu kemudian pada kata “et vous Rizal, vous voulez quoi?” diubah menjadi “et vous Rizal, qu’est-ce que tu prends?”, lalu pada kata “je prends le soto” diubah menjadi “je voudrais du soto ayam”, kata “attendez s’il vous plait!” diubah menjadi “d’accord tout de suite”. Pada gambar berikut untuk penggunaan latar Indonesia ditunjukkan pada kebiasaan orang Indonesia mengkonsumsi nasi goreng dan soto.



Sebelum revisi



Sesudah revisi



- (viii) Pada halaman keempat bagian tiga kata “qui est-ce Doni?” diubah menjadi “qui est-ce?” dan “je vous présent” kurang huruf e di belakang yang menjadi “je vous présente”



Sebelum revisi



sesudah revisi

- (ix) Pada halaman keempat bagian terakhir, penggunaan kata “salut Rizal” diganti dengan “bonjour” menurut ahli materi penggunaan kata salut kurang sesuai, karena kata “salut” digunakan jika sudah kenal dan akrab.penggunaan ”tu habite où?” di ubah menjadi “tu habites où?”



Sebelum revisi



Sesudah revisi

- (x) Pada halaman kelima, ahli materi menyarankan penggunaan kata “Rizal, Doni... nous allos à la bibliotheque, c’est un plaisir de te rencontrer Rizal... au revoir...” diubah menjadi “Rizal, Doni... nous allos à la bibliotheque, c’est un plaisir de te

rencontrer Rizal...À plustard” dan pada kata “avec plaisir... au revoir” diubah menjadi “avec plaisir... À plus...”



Sebelum revisi



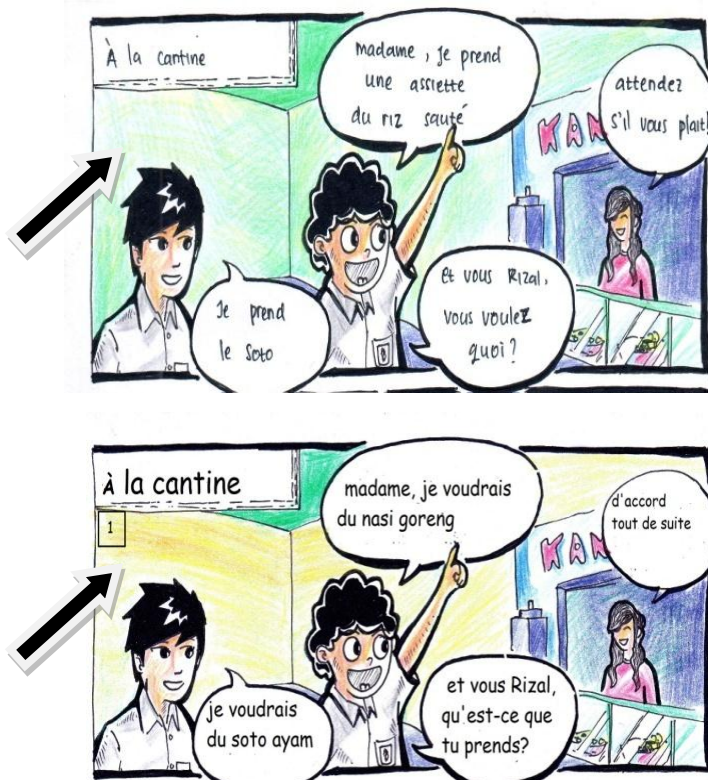
Sesudah revisi



## 2. Validasi Ahli Media

Ahli media memberikan tanggapan atau saran yang berkaitan dengan aspek tampilan, yaitu penggunaan warna pada halaman 4 dengan halaman sebelumnya kurang kontras sehingga perlu direvisi dengan menyesuaikan warna seperti warna pada halaman sebelumnya.

Pada angket yang diberikan kepada ahli media, beliau memberi tanggapan mengenai media tersebut yakni *“goresan gambar sudah baik, tegas tetapi kurang berani dalam menggoreskan warna. Disisi lain, warna gambar antara halaman kurang konsisten, terlihat pada halaman 4, pemilihan warna hijau pada dinding kurang menyatu dan bertema dengan halaman sebelumnya”*.







### **E. Kajian Produk Akhir**

Produk komik bahasa Prancis berlatar Indonesia keterampilan membaca telah dikembangkan dengan melalui beberapa tahap pengembangan. Tahap-tahap itu antara lain: tahap desain, tahap produksi, tahap evaluasi. Ujicoba kelayakan produk dimulai dari review ahli materi dan ahli media. Review ahli dijadikan dasar untuk memperbaiki produk awal. Selanjutnya produk yang sudah direvisi diujicobakan pada uji coba lapangan. Uji coba lapangan merupakan tahap paling akhir dalam proses validasi produk. Untuk menyelesaikan tahap tersebut, pengembangan ini membutuhkan waktu sekitar 1 (satu) bulan lamanya. Proses pembuatan komik bahasa Prancis ini dibantu oleh mahasiswa jurusan seni rupa agar mendapatkan hasil yang sesuai pengembang harapkan. Untuk mencapai hasil yang sempurna, tentu pengembangan produk ini memerlukan perbaikan terus-menerus pada waktu yang akan datang. Meskipun belum sempurna dan memuaskan banyak pihak, menurut siswa, pembelajaran media komik ini sudah cukup menarik. Sisi kemenarikan dari produk ini adalah desain tampilan. Pewarnaan, gambar, alur cerita yang membuat mereka tertarik untuk belajar membaca bahasa Prancis.

Dari segi materi, siswa menyatakan bahwa materi-materi yang terkandung dalam komik mudah dipahami. Bahasa yang digunakan tidak terlalu sulit untuk diartikan sesuai dengan latar gambar. Selain itu pula komik ini dapat dipelajari di rumah.

Selain kelebihan-kelebihan di atas, komik bahasa Prancis ini juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan-kekurangan tersebut yaitu belum bisa memenuhi kebutuhan belajar setiap orang, karena setiap orang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Komik lebih banyak menggunakan visualisasi.

Berbagai kelebihan dan kekurangan di atas, untuk selanjutnya sangat memungkinkan dan membuka peluang yang besar untuk mengembangkan produk serupa juga sangat memungkinkan untuk materi selanjutnya pada keterampilan lainnya.

Kajian di atas dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran keterampilan membaca untuk siswa kelas XI dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran di kelas. Produk ini bermanfaat untuk pemahaman membaca siswa. Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media layak digunakan pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Karakteristik komik yang sesuai dengan kebutuhan siswa dikembangkan melalui langkah-langkah : (a) melakukan analisis kebutuhan, (b) merumuskan tujuan pembelajaran, (c) merumuskan materi pembelajaran, (d) mengembangkan alat ukur keberhasilan, (e) penyusunan naskah komik, (f) mengadakan validasi/evaluasi produk. Hasil pengembangan komik berupa komik bahasa Prancis Berlatar Indonesia yang dapat mendukung pembelajaran membaca kelas XI SMA N 3 Purworejo.

Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan komik bahasa Prancis berlatar Indonesia sesuai dengan kebutuhan siswa dilakukan dalam 6 langkah yang dapat mendukung pembelajaran membaca kelas XI SMA N 3 Purworejo

2. Kualitas komik yang dihasilkan ditinjau dari penilaian para ahli dan siswa. Media komik untuk pembelajaran keterampilan membaca yang digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan:

- a. Hasil validasi ahli, yakni: (1) validasi ahli materi rerata skor pada aspek isi 4,5 (kategori sangat baik), pada aspek pembelajaran rerata skor 4,5 (kategori sangat baik), diperoleh rata-rata 4,37 (kategori sangat baik). (2) validasi ahli media rerata skor pada aspek komunikasi 4 (kategori baik), pada aspek tampilan rerata skor 3,67 (kategori baik), diperoleh rata-rata 3,84 (kategori baik).
- b. Hasil penilaian siswa, yakni: (1) uji coba kelompok kecil yang dilakukan terhadap 8 siswa diperoleh rerata skor 4,14 (kategori sangat baik), (2) uji coba lapangan dilakukan pada 2 kelas dengan jumlah siswa 58 diperoleh rerata skor 4,25 (kategori sangat baik).

Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik bahasa Prancis berlatar Indonesia layak digunakan pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil pengembangan media ini, peneliti memberikan saran, yaitu sebagai berikut:

1. Media komik pembelajaran membaca ini hanya memuat satu pokok bahasan oleh karena itu dapat dimanfaatkan secara luas, maka dapat dikembangkan pokok bahasan yang lain sehingga pembelajaran dapat berkelanjutan.
2. Pengembangan media komik dalam keterampilan membaca pembelajaran bahasa Prancis perlu digiatkan untuk memenuhi ketersediaan sumber belajar individual, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

3. Penelitian pengembangan komik diharapkan dapat berkelanjutan, sehingga komik tidak hanya diaplikasikan pada keterampilan membaca (*comprehension écrite*) bahasa Prancis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: penerbit Alfabeta
- A.S, Ranang, dkk. 2010. *Animasi Kartun dari Analog sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks
- Atkinson, R., Richard, A., Hilgard, E. 2007. *Pengantar Psikologi Umum*. Jilid 1. Penerjemh: Taufiq dan Barhana. Jakarta: Erlangga.
- Borg, Walter R & Gall, Meredith D. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman
- Brown, H. Douglas. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: U. S Embassy
- Chaplin, J.P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi*. Edisi Pertama. Cetakan Kelima. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Elex Media. 2005. [www.elexmedia.com](http://www.elexmedia.com). Diakses tanggal 7 Oktober 2013.
- Hamzah, dkk. 2010. *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Publishing
- Helmi Hasan, dkk. 2003. *Buku Ajar Strategi Belajar Mengajar*. Padang: UNP  
<http://mediabelajarplus.com/>. Diunduh tanggal 12 Agustus. 2013
- Hendrawati, Ginung. 2011. *Keefektifan Media Komik Untuk Pendidikan Karakter yang Terintegrasi Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Tesis. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana, UNY  
<http://cecr.blogspot.com/>. Diunduh pada tanggal 1 Juni 2014
- Indratno, S. 2003. *"Tinjauan Tipografi pada Buku Cerita Bergambar (Studi Kasus Buku Cergam Terbitan PT Elex Media Komputindo Jakarta). Skripsi (tidak diterbitkan)*. Yogyakarta : Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
- Iskandarwassid & Sunendar, Dadang. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

- Izzan, Ahmad. 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Humaniora
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Jika, La. 2008. *Pengembangan Media Gambar Berbantuan Komputer Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris SMP. Tesis*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana, UNY
- Kompas. 2005. [www.kompas.com/kompas-cetak.htm](http://www.kompas.com/kompas-cetak.htm). diakses tanggal 5 Oktober 2013
- Kusmiati, A. 2009. *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Kusnawati dan Catur. 2008. *Diktat Mata Kuliah Teknologi Pengajaran Bahasa Prancis*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta:KPG(Kepustakaan populer Gramedia)
- Maryoto. 2006. *Pengembangan Pembelajaran Sistem Pengisian Kelistrikan Otomotif dengan Multimedia Interaktif. Berbantuan Komputer di SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Tesis*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana, UNY
- Muslich, Mansur. 2009. *Melaksanakan PTK itu mudah*. Jakarta: Bani Aksara
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Nurhadi. 1989. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Bandung:CV. Sinar Baru  
<http://sutisna.com/bahasa-sastra/pengertianmembaca/>. Diakses tanggal 2 September 2013
- Presisindo, M. 2006. [www.mediapresisindo.com](http://www.mediapresisindo.com). Diakses tanggal 7 Oktober 2013.
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita

- Shinta, A., Listiari, E. Dan Bimono. 2005. "Studi Eksperimen Peningkatan Mutu Gambar dengan Menggunakan Metode Bercerita pada Murid-Murid TK Indiyasana Maguwoharjo Yogyakarta. *Volume 1*. Yogyakarta: *Jurnal Psikologi*. Universitas Proklamasi 45 Yogyakarta.
- Slamento. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Cetakan Keempatan. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Slavin, R.E. 1991. *Educational Psychology: Theory into Practice*. (3<sup>rd</sup> ed). New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Sugihartati, Rahma. 2010. *Membaca, Gaya Hidup dan Kapitalisme*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N & Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- St. Y. Slamet,dkk. 2008. *Peningkatan Ketrampilan Bahasa Indonesia (Bahasa Lisan dan Tertulis. Surakarta*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.  
<http://surya62.blogspot.com/>. Diunduh pada tanggal 20 Agustus 2013
- Walgito, B. 2003. *Pengantar Psikologi Umum*. Edisi Revisi. Cetakan Kelima. Yogyakarta: Andi.  
<http://dewiroudloh.blogspot.com/>. Diunduh pada tanggal 23 Agustus 2013
- Winanti, Ria. 2009. *Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Pada Dongeng Untuk Melatih Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*. Tesis. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana, UNY
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- \_\_\_\_\_. 2011. *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan & Kebudayaan



# Lampiran 1

## Silabus

Nama Sekolah : SMA  
 Mata Pelajaran : Bahasa Prancis  
 Kelas / Program : XI / Pilihan  
 Semester : 1  
 Alokasi Waktu : 17 minggu X 2 Jam Pel = 34 jam

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7	8
<b>1. Mendengarkan</b>  Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri	1.1 Mengidentifikasi bunyi, ujaran ( kata, frasa atau kalimat ) dalam suatu konteks dengan mencocokkan, dan membedakan secara tepat.	Tema: - Identitas Diri Wacana yang memuat kosa-kata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema seperti . <b>Savoir - faire</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• se saluer</li> <li>• se présenter</li> <li>• dire son nom, sa nationalité, sa profession</li> <li>• saluer une personne, présenter des personnes</li> <li>• dire et demander l'âge, adresse, numéro de téléphone.</li> </ul>	KD 1 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar</li> <li>▪ Melengkapi kata dengan huruf yang disediakan</li> <li>▪ Menentukan benar/salah ujaran yang didengar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan wacana lisan dengan berbagai media (ucapan guru, tape dll)</li> <li>• Menyebutkan kata-kata yang didengar</li> <li>• Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar</li> <li>• Menuliskan kata-kata yang didengar</li> <li>• Menentukan benar/salah ujaran yang didengar</li> </ul>	Jenis Tagihan: Tugas individu <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik</li> <li>• Ulangan harian</li> </ul>	Comp Orale Identitas Diri 6 X 45 menit	1. Buku 2. Gambar 3. Kaset Yang memuat tentang tema terkait

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	5	4	6	7	8
	1.2 Memperoleh Informasi umum, dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.	<b>Grammaire</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Verbes:</b> être, avoir et verbe en – er aller, prendre, detester, aimer + verbe, aimer + nom</li> <li>• pronoms personnels</li> <li>• phrase affirmative et négative</li> <li>• verbe être + adjectif de nationalité</li> <li>• verbe être + nom de pofession</li> <li>• Interrogative: Quel, où, Quand, qui, Qu'est-ce que , est-ce que c'est, comment</li> </ul> <b>Vocabulaire</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• noms de métier</li> <li>• adjectif nationalité</li> <li>• Noms de pays</li> <li>• chiffres et nombres</li> </ul>	KD 2 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menentukan informasi umum/tema dari wacana lisan.</li> <li>▪ Menentukan informasi tertentu / kata kunci dari wacana lisan.</li> <li>▪ Menentukan informasi rinci dari wacana lisan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan berbagai media (ucapan guru, tape dll )</li> <li>• Mendiskusikan isi wacana lisan secara umum</li> <li>• Menuliskan isi wacana lisan secara umum</li> <li>• Memaparkan isi wacana lisan secara umum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas Kelompok</li> </ul>		

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7	
<b>2. Berbicara</b>  Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri	2.1 Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.  2.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun dan tepat		KD 1 <ul style="list-style-type: none"> <li>Menirukan ujaran dengan tepat</li> <li>Menyebutkan ujaran dengan tepat</li> <li>Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks</li> </ul> KD2 <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengajukan pertanyaan sesuai konteks</li> <li>Menjawab pertanyaan sesuai konteks</li> <li>Menceritakan keadaan / kegiatan sesuai konteks</li> </ul> Melakukan percakapan sesuai konteks	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan wacana lisan</li> <li>Mengulangi / Menirukan kata / frasa/ kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat</li> <li>Menjawab secara lisan mengenai isi wacana dengan tepat</li> <li>Menceritakan kembali isi wacana.</li> <li>Bercerita sesuai tema.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengajukan pertanyaan kepada teman di kelas</li> <li>Menjawab pertanyaan yang diajukan lawan bicara</li> <li>Melakukan percakapan dengan teman sebaya.</li> <li>Mewawancarai teman sejawat dilain kelas</li> <li>Menyampaikan / memaparkan data / hasil di depan kelas</li> <li>Bermain peran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Praktik (demonstrasi)</li> </ul> Jenis: - Tugas Individu / kelompok, tes Praktik  Bentuk : - Wawancara, Bermain peran dan Demonstrasi	Expression Orale Identitas Diri 10 X 45 menit	

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
1	2	3	5	4	6	7	8
<b>3. Membaca</b>  Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri	3.1 Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat  3.2 Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat  3.3 Membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana secara tepat		KD 1 <ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan bentuk wacana tulis</li> <li>Menentukan tema wacana tulis</li> </ul> KD 2 <ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan informasi umum/tema dari wacana tulis.</li> <li>Menentukan informasi tertentu / kata kunci dari wacana tulis</li> <li>Menentukan informasi rinci dari wacana tulis</li> <li>Menafsirkan makna kata / ungkapan sesuai konteks</li> <li>Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis</li> <li>Mencocokkan tulisan dengan gambar / bagan / denah dsb</li> <li>Menjawab pertanyaan mengenai informasi rinci dari wacana tulis</li> </ul> KD 3 <ul style="list-style-type: none"> <li>Melafalkan kata / frasa / kalimat dengan tepat</li> <li>Membaca nyaring kata/frasa / kalimat dengan intonasi dan lafal yang tepat</li> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal bentuk wacana tulis.</li> <li>Menentukan tema wacana tulis.</li> <li>Menentukan informasi yang diperlukan</li> <li>Membaca wacana tulis</li> <li>Membuat asosio-gram tentang wacana tulis secara kelompok</li> <li>Menentukan informasi umum dalam kerja kelompok</li> <li>Menentukan informasi tertentu dalam kerja kelompok</li> <li>Menyusun guntingan-guntingan kalimat menjadi wacana dalam kerja kelompok</li> <li>Menjawab pertanyaan rinci tentang wacana</li> <li>Membaca wacana dengan nyaring di depan kelas</li> <li>Menyanyikan lagu dengan kosakata sesuai tema</li> <li>Membaca puisi</li> <li></li> </ul>	Jenis : Tugas Kelompok  Bentuk: Diskusi  Jenis: Tugas Kelompok Bentuk : Diskusi  Tes Tertulis Bentuk memilih dan menjawab  Ulangan Harian  Jenis Tugas Individu  Bentuk : Membaca Nyaring Tes Praktik	Comprehension Ecrite Identitas Diri 6 X 45 menit	

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	5	4	6	7	8
<b>4. Menulis</b> Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri	4.1 Menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat         Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecapakan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat		KD 1 <ul style="list-style-type: none"> <li>Menulis kata dengan tepat</li> <li>Menulis frasa/kalimat dengan tepat</li> </ul> KD 2 <ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks</li> <li>Menyusun kata / frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat</li> <li>Menyusun frasa/kalimat yang tersedia menjadi wacana</li> <li>Membuat wacana sederhana dengan tanda baca yang tepat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok</li> <li>Menulis kata berdasarkan gambar/ ujaran</li> <li>Melengkapi wacana dengan kata-kata yang didiktekan guru</li> <li>Membuat kalimat dengan kosakata yang disediakan</li> <li>Melengkapi wacana dengan kosakata yang disediakan</li> <li>Membuat paragraf yang padu dengan menyusun kalimat-kalimat yang disediakan</li> <li>Membuat cerita sederhana berdasarkan gambar</li> <li>Membuat wacana pendek sesuai tema</li> </ul>	Jenis : Tugas Kelompok Bentuk: kerja kelompok   Tes tertulis, bentuk uraian   Jenis: Tugas Individu  Tes Tertulis Bentuk Uraian	Expression Ecrite Identitas Diri 8 X 45 menit	

## **Lampiran 2**

### Wawancara Analisis Kebutuhan

- Peneliti : namanya siapa? Kelas berapa?
- Siswa : adelia mba, kelas XI IPS 2
- Peneliti : kalo menurut kamu pelajaran bahasa Prancis tu gimana?
- Siswa : lumayan susah mba, jarang denger bahasanya trus bacanya juga ribet, pak basuki juga ngajarnya nggak jelas
- Peneliti : cara mengajar pak basuki gimana?
- Siswa : ya agak nggak enak mba
- Peneliti : nggak enaknya gimana?
- Siswa : ya cara ngajarnya mba, jadi bapaknya terlalu banyak cerita dikelas
- Peneliti : cerita gimana maksudnya?
- Siswa : ya itu mba kalo pelajaran kan 1,5 jam tapi itu 15 menit tok yang maksimal untuk belajar, habis itu sisanya cerita
- Peneliti : mmmm... Trus bapaknya kalo crita tentang apa?
- Siswa : ya apa aja mba kadang ya tentang Prancis tapi lebih banyak crita biasa
- Peneliti : mmm jadi materi yang diajarkan cuma sebentar ya
- Siswa : iya mba
- Peneliti : trus kalo ngajar masih konvensional nggak?maksudnya masih monoton
- Siswa : iya mba menurutku si masih monoton, ngajarnya cuma ceramah tok dan kadang bikin ngantuk
- Peneliti : trus biasanya bapaknya kalo ngajar pake media apa? Pake LCD nggak kalo ngajar?apa pake yang lain lah kalo untuk ngajar
- Siswa : nggak mesti mba, ya kebanyakan sering cerita. Ngajarnya kebanyakan mengartikan kalimat, habis itu cerita lagi



- Peneliti : kalo ngajar pake buku apa?
- Siswa : nggak pake buku mba, jarang pake buku
- Peneliti : mmm trus gimana kalo ngajar nggak ada buku?apa ceramah tok?
- Siswa : iya ceramah tok sama disuruh beli kamus
- Peneliti : kalo masalah pelajaran paling susah itu apa menurut kamu?membaca, menulis, berbicara atau mendengarkan
- Siswa : nek menurutku si membaca mba, soale jarang denger trus kalo pas baca itu beda banget sama tulisan. Seringnya sama pak basuki cuma dikasih teks aja
- Peneliti : kalo ngasih teks itu biasane hanya tulisan tok?
- Siswa : iya, itu aja kadang nggak tau artinya.
- Peneliti : udah pernah belum ngasih teks yang ada gambarnya atau yang lainnya?
- Siswa : belum mba, cuma tulisan sih kebanyakan
- Peneliti : kira-kira kalo pembelajaran pake gambar kaya kartun atau komik menurut kamu menarik gak?
- Siswa : kayaknya iya mba, dibanding cuma ceramah dan mengartikan kalimat si udah biasa mungkin kalo pake yang kaya komik malah lebih asyik
- Peneliti : mmm oke, cukup segitu aja, makasih ya
- Siswa : ya mba sama-sama

Narasumber

Adelia Maya

## Lampiran 3

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Tanggal 18 November 2013

Nama Sekolah : SMA N 3 Purworejo

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Kelas : XI

Semester : 1

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

### **Standar Kompetensi : 1. Membaca**

Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri

### **Kompetensi Dasar :**

3.1 Mengidentifikasi bentuk dan wacana tulis sederhana secara tepat

#### **A. Indikator**

1. Menentukan tema wacana tulis
2. Menentukan informasi rinci dari wacana tulis
3. Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis

#### **B. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat menentukan tema wacana tulis.
2. Siswa dapat menentukan informasi rinci dari wacana tulis.
3. Siswa dapat menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis.

#### **C. Materi Pembelajaran**

Tema : Se Présenter

Verbe : *S'appeler, habiter, être, avoir, venir*

Grammaire : Kata ganti orang sebagai pokok kalimat

Vocabulaire : *nom profession, les nombres les jours*

**Verbe :**

<b>S'appeler</b> Je m'appelle Tu t'appelles Il/Elle s'appelle Nous nous appelons Vous vous appelez Ils/ Elles s'appellent	<b>Avoir</b> J' ai Tu as Il/ Elle a Nous avons Vous avez Ils/ Elles ont
<b>Habiter</b> J' habite Tu habites Il/ Elle habite Nous habitons Vous habitez Ils/Elles habitent	<b>Être</b> Je suis Tu es Il/ Elle est Nous sommes Vous êtes Ils/ Elles sont
<b>Venir</b> Je viens Tu viens Il/ Elle vient Nous venons Vous venez Ils/ Elles viennent	

**Vocabulaire**

11 : onze	15 : quinze	19 : dix-neuf
12 : douze	16 : seize	20 : vingt
13 : treize	17 : dix-sept	

14 : quatorze                      18 : dix-huit

### Nom profession

Un lycéen                      : Siswa putra

Une lycéenne                : Siswa putri

### D. Metode Pembelajaran

Metode                      : Tanya Jawab

Pendekatan                : Komunikatif

### E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Waktu	Nilai Budaya
Awal	<p>a. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyapa siswa dengan mengucapkan “<i>bonjour, comment ça va?</i>”</li> <li>- Siswa menjawab salam guru “<i>bonjour, ça va bien merci</i>”.</li> </ul> <p>b. Apersepsi</p> <p>Mengaitkan materi dengan sedikit mengulang dan mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya yakni <i>saluer quelqu'un</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-guru mengaitkan materi sebelumnya. “<i>minggu lalu kita sudah mempelajari saluer quelqu'un, bagaimana untuk menyapa seseorang?</i>”</li> <li>-siswa menjawab “<i>bonjour, salut, ça va</i>”</li> </ul>	10 menit	<p>-Disiplin</p> <p>-Rasa ingin tahu</p>
Inti	a. Eksplorasi:	75menit	

	<p>1. Guru menyuruh siswa untuk membaca dan memahami wacana tulis yang diberikan.</p> <p>-<i>“silahkan baca dan cari kata-kata yang sulit, pahami apa maksud dari bacaan tersebut”</i></p> <p>-siswa membaca dan menyari kata-kata yang sulit.</p> <p>2. Guru meminta beberapa siswa menyebutkan kata-kata yang belum tahu.</p> <p>-guru <i>“kata-kata apa yang kalian tidak paham?”</i></p> <p>-siswa menyebutkan kata-kata yang kurang paham <i>“céremonie de drapeau, j’habite”</i></p> <p>3. Guru memberikan pertanyaan seputar teks yang diberikan</p> <p>b. Elaborasi:</p> <p>1. Guru memberikan soal kepada siswa tentang memperkenalkan seseorang</p> <p>-guru <i>“coba kalian kerjakan soal tersebut sesuai dengan informasi yang ada dikomik tersebut.”</i></p> <p>-siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru <i>“iya bu”</i></p>		<p>- Mandiri</p> <p>- Komunikatif</p> <p>- Berani</p> <p>- Rasa ingin tahu</p> <p>- Mandiri</p> <p>- Komunikatif</p> <p>- Berani</p> <p>- Tanggung jawab</p>
--	---	--	--

	<p>2. Siswa diminta untuk membuat kalimat sesuai perintah guru</p> <p>c. Konfirmasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru serta siswa membahas hasil pekerjaan siswa. -guru <i>“silahkan ega baca kalimat nomor 1 lalu jawab vrai ou faux”</i> -siswa membaca dan menjawab pertanyaan <i>“iya bu”</i></li> <li>2. Guru memberi tahu jika ada jawaban siswa yang salah.</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. -guru <i>“dari komik yang kita bahas tadi, apakah ada yang mau bertanya”</i> -siswa bertanya jika masih bingung dengan materi yang diajarkan <i>“tidak bu”</i></li> </ol>		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan kesimpulan. -guru <i>“oke, kesimpulan materi hari ini, jika kita mengatakan nama saya dalam bahasa Prancis, kita menggunakan je m'appelle”</i></li> <li>2. Guru menyampaikan materi</li> </ol>	10 menit	- Tanggung jawab

	<p>yang akan dipelajari minggu depan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru <i>“minggu depan kita akan mempelajari les articles indéfinis, coba pelajari dirumah”</i>.</li> <li>- Siswa mempelajari materi yang diajarkan minggu depan <i>“iya bu”</i></li> </ul>		
--	---	--	--

#### **F. Alat dan Sumber Belajar**

1. Alat : Laptop, LCD, whiteboard
2. Sumber Belajar : le Mag Methode de Françis
3. Media : Komik Bahasa Prancis

#### **G. Penilaian**

- a. Teknik : Tes
- b. Bentuk instrumen : Soal tertulis
- c. Instrumen :

- Soal

Guru memberikan beberapa pertanyaan seputar teks yang diberikan



- Latihan

Kalimat	Vrai	Faux
1. Ils se passé dans la lycée		
2. Le nouveau lycéen, il s'appelle dony		
3. Rizal habité à Sumber Sari		
4. Rizal est lycéenne		
5. Le professeur de français s'appelle Umi		
6. Rizal viens de Purworejo		
7. À la cantine, Dony prend le soto		
8. Rizal rencontrent Tara et Arnita à la bibliotheque		

- Evaluasi

Menjawab kalimat benar atau salah

d. Nilai

No	Nama Siswa	Segi Penilaian			Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3		
1.						
2.						
3	dst.					

Keterangan:

Segi Penilaian	Skor Nilai	Penilaian
1. Pengucapan 2. Intonasi	1 = Kurang 2 = Cukup 3 = Baik 4 = Sangat Baik	$\frac{\text{Jumlah skor} \times 10}{8}$

Purworejo, November 2013

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Basuki  
NIP.195505111986031004

Putri Anggita Sari  
NIM.09204241021



## **Lampiran 4**

## KOMIK SEBELUM REVISI

## SE PRÉSENTER



Doni et ses amis sont assis et Madame Umi, le professeur de français entre à la classe avec un nouveau lycéen .....

Bonjour à tous  
comment ça va?

Bonjour  
ça va bien  
merci



Doni et ses amis entrent à la classe pour commencer le cours de français

Bonjour

Bonjour

















## KOMIK SETELAH REVISI

## SE PRÉSENTER

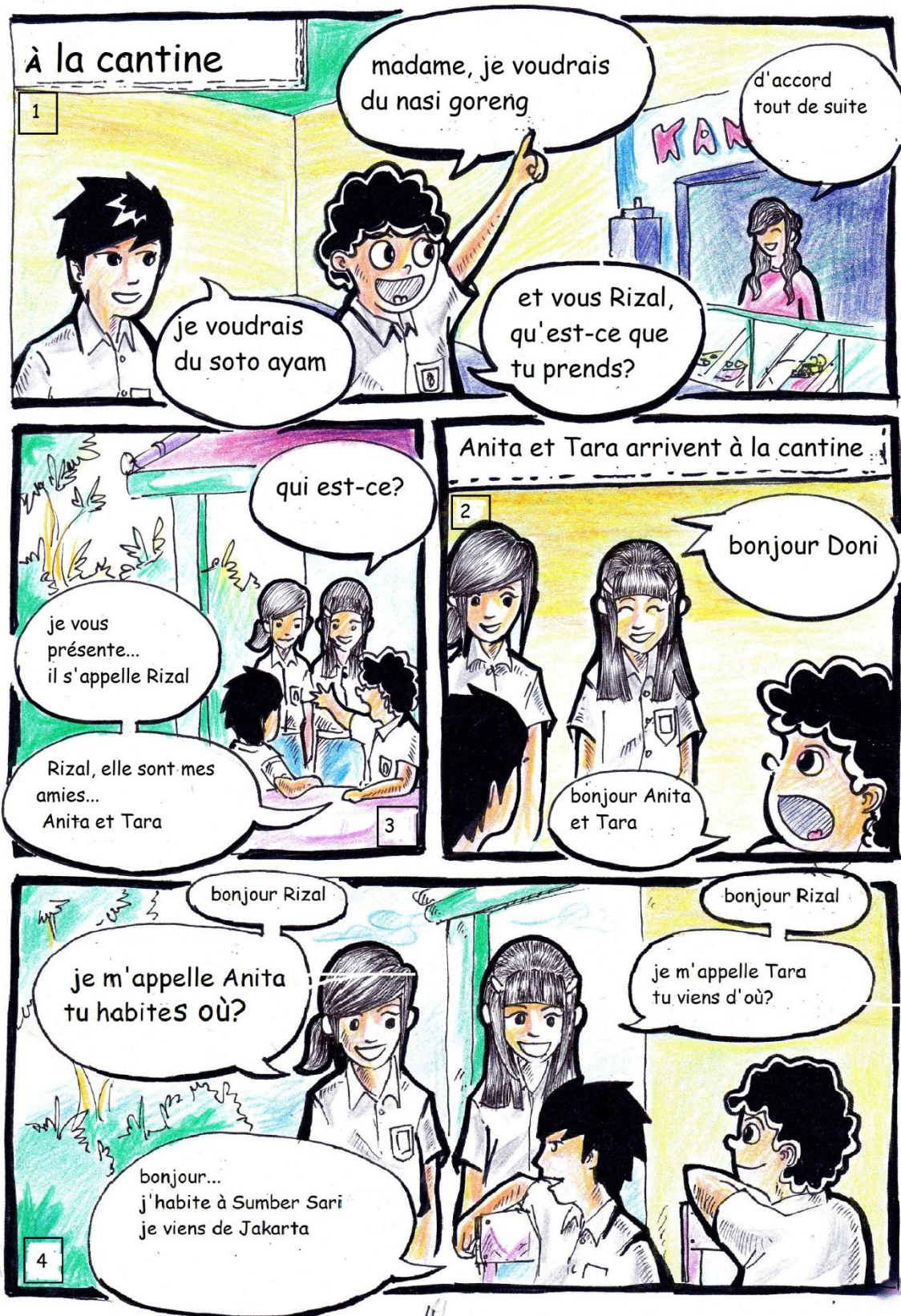














# LAMPIRAN

## 5

120

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BAHASA PRANCIS  
BERLATAR INDONESIA UNTUK PENINGKATAN  
KETRAMPILAN MEMBACA KELAS XI SMAN 3 PURWOREJO

---

Mata Pelajaran	: Bahasa Prancis
Sasaran	: Siswa Kelas XI SMAN 3 Purworejo
Peneliti dan Pengembang	: Putri Anggita Sari
Evaluator	: Herman M. Pd.....
Tanggal	: 19 November 2013

**Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Berilah tanda “√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluasi yang mana rentang nilai dimulai dari “**sangat baik**” sampai “**sangat kurang**”.

**Keterangan Skala:**

- |   |                 |
|---|-----------------|
| 5 | = Sangat Baik   |
| 4 | = Baik          |
| 3 | = Cukup         |
| 2 | = Kurang        |
| 1 | = Sangat Kurang |



## A. Aspek Isi

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1.	Kecukupan materi untuk pencapaian tujuan	✓					
2.	Sistematika Penyajian Materi	✓					
3.	Kejelasan Penyajian Materi		✓				
4.	Kesesuaian Gambar dengan Materi	✓					
5.	Kesesuaian Materi dengan Standar Kompetensi		✓				
6.	Kesesuaian Indikator dengan Kompetensi Dasar		✓				
Jumlah							
Skor Skala Penilaian							

## B. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1.	Kejelasan Sasaran		✓				
2.	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	✓					
3.	Ketepatan evaluasi		✓				
4.	Konsistensi antara Tujuan dan Materi Evaluasi		✓				
Jumlah							
Skor Skala Penilaian							

## C. Revisi

No.	Aspek	Revisi dan Saran Perbaikan
1.	Isi	Berbagai ekspresi bahasa Prancis agar disesuaikan dengan kebutuhan. (beberapa materi atau materi sudah diberikan)
2.	Pembelajaran	Pastikan bahwa pembelajaran membaca (EO) tidak terkontaminasi dengan pembelajaran EO maupun EE dalam proses evaluasinya.

## D. Komentor atau Saran Umum

Media komik ini cukup komunikatif karena memiliki daya tarik bagi pembelajar. Oleh karena itu dalam aplikasinya, sebaiknya ditampilkan secara maksimal tanpa mengorbankan sisi estetikanya dan kebermaknanya.

## E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak di uji coba lapangan tanpa revisi
- ② 2. Layak untuk di uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Layak

(mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Yogyakarta, 19 November 2013

Ahli Materi



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BAHASA PRANCIS  
BERLATAR INDONESIA UNTUK PENINGKATAN 124  
KETRAMPILAN MEMBACA KELAS XI SMAN 3 PURWOREJO

---

Mata Pelajaran	: Bahasa Prancis
Sasaran	: Siswa Kelas XI SMAN 3 Purworejo
Peneliti dan Pengembang	: Putri Anggita Sari
Evaluator	: <i>Imadi, S.Pd, M.Pd.</i>
Tanggal	: <i>18 November 2013.</i>

**Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh **Ahli Media**.
2. Berilah tanda “√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluasi yang mana rentang nilai dimulai dari “**sangat baik**” sampai “**sangat kurang**”.

**Keterangan Skala:**

- |   |                 |
|---|-----------------|
| 5 | = Sangat Baik   |
| 4 | = Baik          |
| 3 | = Cukup         |
| 2 | = Kurang        |
| 1 | = Sangat Kurang |

### A. Aspek Penilaian

[illegible]

## B. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1.	Keterbacaan Teks atau Tulisan		✓				
2.	Kualitas Tampilan Gambar		✓				
3.	Komposisi Warna			✓			
Jumlah							
Skor Skala Penilaian							

### C. Revisi

No.	Aspek	Revisi dan Saran Perbaikan
1.	Komunikasi	Sudah baik
2.	Tampilan	Tampilan gambar sudah baik, goresan garis tegas, tapi terdapat keraguan dalam memilih dan menggoreskan warna.

### D. Komentar atau Saran Umum

Goresan gambar sudah baik, tegas, tapi kurang berani dalam menggores warna. Di sisi lain, warna gambar antara halaman kurang konsisten, terlihat pada halaman 4. pemilihan warna hijau pada dinding kurang nyata dan berbeda dg halaman sebelumnya.

E. Kesimpulan

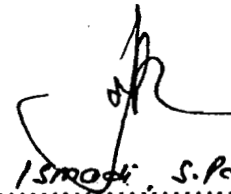
Media ini dinyatakan:

1. Layak di uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak untuk di uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

*(mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)*

Yogyakarta, 18 - 11 - 2013

Ahli Media



Ismudi S.Pd., M.A.

# LAMPIRAN

## 6



## LEMBAR EVALUASI SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BAHASA PRANCIS  
BERLATAR INDONESIA UNTUK PENINGKATAN  
KETRAMPILAN MEMBACA KELAS XI SMAN 3 PURWOREJO

---

Mata Pelajaran	: Bahasa Prancis
Sasaran	: Siswa Kelas XI SMAN 3 Purworejo
Peneliti dan Pengembang	: Putri Anggita Sari
Evaluator	: <u>Putri Ratnasari</u>
Tanggal	: <u>23 - 11 - 2013</u>

**Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Berilah tanda “ ” pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluasi yang mana rentang nilai dimulai dari “**sangat baik**” sampai “**sangat kurang**”.

**Keterangan Skala:**

- |   |                 |
|---|-----------------|
| 5 | = Sangat Baik   |
| 4 | = Baik          |
| 3 | = Cukup         |
| 2 | = Kurang        |
| 1 | = Sangat Kurang |

## A. Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1.	Kebenaran Materi	✓					
2.	Kejelasan Uraian Materi		✓				
3.	Penggunaan Bahasa		✓				
4.	Komposisi Warna		✓				
5.	Kualitas Tampilan Gambar	✓					
6.	Keterbacaan Teks	✓					
Jumlah							
Skor Skala Penilaian							

## B. Revisi

No.	Aspek	Revisi dan Saran Perbaikan
1.	Kualitas Materi Pembelajaran	

### C. Komentor atau Saran Umum

Media komik yang digunakan sangat menarik, sehingga  
 pembelajaran jadi menyenangkan  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

### D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak di uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Layak

(mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Purworejo, 23 - 11 - 2013

Siswa



Putri Ratnasari

## LEMBAR EVALUASI SISWA

### PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BAHASA PRANCIS BERLATAR INDONESIA UNTUK PENINGKATAN KETRAMPILAN MEMBACA KELAS XI SMAN 3 PURWOREJO

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis  
Sasaran : Siswa Kelas XI SMAN 3 Purworejo  
Peneliti dan Pengembang : Putri Anggita Sari  
Evaluator : Adella Maya  
Tanggal : 10 Nov 2013, Senin

#### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Berilah tanda "√" pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluasi yang mana rentang nilai dimulai dari "sangat baik" sampai "sangat kurang".

#### Keterangan Skala:

- 5 = Sangat Baik  
4 = Baik  
3 = Cukup  
2 = Kurang  
1 = Sangat Kurang

### A. Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1.	Kebenaran Materi		✓				dapat dimengerti
2.	Kejelasan Uraian Materi	✓					sangat jelas
3.	Penggunaan Bahasa	✓					baik
4.	Komposisi Warna		✓				lumayan rapi
5.	Kualitas Tampilan Gambar	✓					menarik
6.	Keterbacaan Teks	✓					rapi
Jumlah							
Skor Skala Penilaian							

### B. Revisi

No.	Aspek	Revisi dan Saran Perbaikan
1.	Kualitas Materi Pembelajaran	baik, cukup dimengerti, tulisan diperjelas lagi dan teksnya diurutin. atau dikasih nomor.

C. Komentar atau Saran Umum

- sudah sangat jelas, baik, menarik tetapi teknya tidak urut  
Jadi bikin bingung

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak di uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- ③. Layak



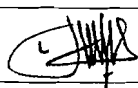
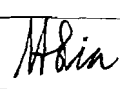


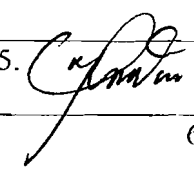
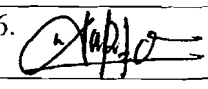
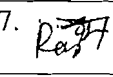

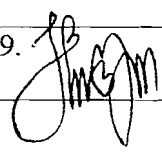
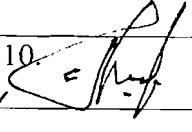






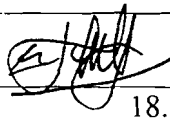
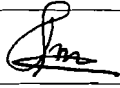
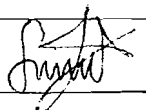
(mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Purworejo, 18 November 2013

Siswa

(Adelia Maya)


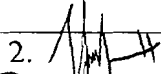



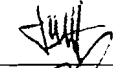

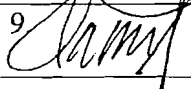
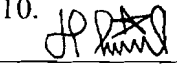



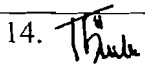


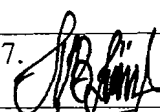
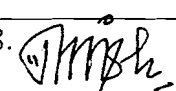

**DAFTAR HADIR SISWA XI IPS 2 SMA NEGERI 3  
PURWOREJO**

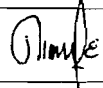

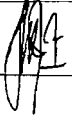

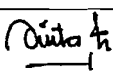
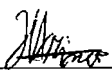
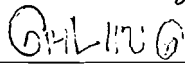
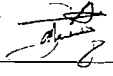
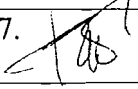
No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Lutfiani Sya'bana	1. 
2.	Nadia Nur Mufidah	2. 
3.	Arif Nur Rizkiyus Purnama	3. 
4.	Haryanti	4. 
5.	Nur Fadhilah Ramadhani	5. 
6.	Dwi Novita Sari	6. 
7.	Dyah Rosa N	7. 
8.	Hilda Ayu C. P	8. 
9.	Hikmah Nurul Fagriati	9. 
10.	Qorinu NNO	10. 
11.	Nur Takorima	11. 
12.	Afriyani	12. 
13.	Dhias Ayu P.	13. 
14.	Anggra Yuniasati	14. 
15.	Vivi Melia Ningrum	15. 
16.	Via Rizka Hartanti	16. 
17.	Els. Marita Sari	17. 
18.	Endah Amartus Sholekah	18. 
19.	Satrio Jati Kumoro	19. 

20.	Kurnia Ayu Pangesti	20.	
21.	Riski Oktavianoro	21.	
22.	Erwan Ardiansyah	22.	
23.	Iwan Kurniawan	23.	
24.	Hanna Lovelyta	24.	
25.	Sineo Rachmayanti	25.	
26.	Ellyka	26.	
27.	Luthfika Prima Novirani	27.	
28.	Praseyo Ade Witoko.	28.	
29.	Sri Sundari	29.	
30.	Dina Nur willan	30.	
31.	Ajeng Dyah Pramita	31.	
32.		32.	
33.		33.	



# **DAFTAR HADIR SISWA XI IPS 4 SMA NEGERI 3 PURWOREJO**

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Jatu Kurnia Sari	1. 
2.	Intan Widistiya Poetri	2. 
3.	Ihsan Damar Jati	3. 
4.	Petrus Damianus Febrinyono E.S	4. 
5.	Azis Aldi	5. 
6.		6.
7.	Indra Aji Perdana	7. 
8.	Putri Pratna Sari	8. 
9.	Hanny Rizka Fitri	9. 
10.	Satria Wahyu Manggala	10. 
11.	Alfonsus Nadi Yoga	11. 
12.	Dimas Sougie Widyanoro	12. 
13.	Aditya Y. Dewi	13. 
14.	Ika Indah Suciati	14. 
15.	Shindy Cahyairani	15. 
16.	Nirik Dwi Putri N	16. 
17.	Berlana Rani Widjayanti	17. 
18.	Alifah Rachmawati	18. 
19.	Nurfiyanti Duah P	19. 

20.	Devv Astuh	20.	
21.	Mirza Afanin Riandani	21.	
22.	Nur Falzah	22.	
23.	Pemi Ambarwati	23.	
24.	Audinta Hayundika	24.	
25.	Kasrina Puji Periswari	25.	
26.		26.	
27.	Ega	27.	
28.		28.	
29.		29.	
30.		30.	
31.		31.	
32.		32.	
33.		33.	

# Lampiran 7

**CRÉATION DE LA BANDE DESSINÉE FRANÇAISE AYANT LE  
CONTEXTE INDONÉSIEN POUR FACILITER L'APPRENTISSAGE DE LA  
COMPRÉHENSION ÉCRITE DE DEUXIÈME ANNÉE DU SMA N 3  
PURWOREJO**

**par :**

**Putri Anggita Sari**

**NIM . 09204241021**

**RÉSUMÉ**

**A. Introduction**

Dans la vie quotidienne, il est nécessaire de se communiquer pour établir une relation humaine. La communication ne peut pas être séparée d'utilisation de la langue elle-même, on peut donc obtenir les informations qui sont plus vastes. La lecture est un des moyens le plus facile pour obtenir les informations avec lequel nous pouvons améliorer notre connaissance. Il est nécessaire d'utiliser la langue étrangère pour obtenir les informations.

En Indonésie, la langue française est l'une des langues étrangères qui est enseignée au lycée et à l'université, bien que elles ne sont pas enseignées aux lycées.

Le but de l'apprentissage est d'améliorer la connaissance d'une langue étrangère en ce qui concerne la grammaire, la culture, l'histoire, etc. Pour apprendre la langue étrangère, en particulier le français, les apprenants doivent maîtriser les quatre compétences langagières : la Compréhension Orale (CO), la Compréhension Écrite (CE), la Production Orale (PO), et la Production Écrite (PE).

Ce qui est devenu l'un des problèmes d'apprentissage de la langue étrangère au SMA N 3 Purworejo est la difficulté de comprendre la langue française. Basés aux résultats des entrevues avec trois élèves de SMA N 3 Purworejo, nous comprendrons qu'ils ont beaucoup de difficultés à apprendre le français, parce qu'ils entendent rarement ou de reçoivent les stimulations de cette langue tant à la maison qu'au lycée.

Actuellement, les enseignants de française ont beaucoup d'obstacles dans le processus de l'apprentissage de la lecture. Ces obstacles sont que: (1) certains d'entre eux n'ont pas les média d'apprentissage intéressants et créatifs ; (2) il y a une limitation d'allocation de temps, la difficulté de savoir un bon moyen de lire, et le manque d'intérêt des élèves à apprendre le matériel et le contenu de la leçon. L'enseignant n'utilise que les médias qui sont moins attirants à l'apprentissage. Ils utilisent plus la méthode conventionnelle, les élèves n'ont donc pas assez l'intérêt d'étudier.

Le média qui peut être utilisé par les enseignants pour améliorer l'intérêt des élèves dans l'apprentissage de CE, c'est la bande dessinée. L'utilisation de la bande dessinée est très favorable au développement des médias d'apprentissage de

compréhension écrite grâce à laquelle, les élèves ne sont pas ennuyé d'apprendre la langue étrangère. L'utilisation de la bande dessinée aide les élèves à mieux comprendre la matière. Le produit final de la bande dessinée en forme la courte histoire est plus compréhensible pour les élèves dans la compréhension écrite et elle augmentera la mémoire des élèves.

La bande dessinée a une caractéristique unique car il contient les images. L'image est d'un objet concret, afin que les élèves puissent capturer l'impression du stimulant sous la forme d'une histoire. Habituellement, les élèves sont plus intéressés à lire des livres qui sont illustrées des couleurs attirants, car l'image est un des supports concrets qu'ils comprennent facilement. Les images dans la bande dessinée peuvent motiver les élèves à lire, donc la transmission d'informations est plus efficace que l'écriture.

Il est nécessaire de donner les stimulants aux élèves pour qu'ils soient stimulés d'imaginer l'histoire, de les rendre plus créatifs dans l'apprentissage. C'est leur donner les histoires courtes et drôles en forme de bande dessinée. Cette action va stimuler les élèves à faire plus attention de comprendre de la langue dans la bande dessinée.

L'utilisation de média de la bande dessinée ayant le contexte indonésien dans l'apprentissage du français au lycée est toujours pas là encore. Beaucoup d'enseignants n'utilisent qu'un manuel simple qui est préparé par lui-même en utilisant le livre de référence recommandé du service de l'éducation, mais c'est

tellement rare qu'ils utilisent la BD ayant le contexte indonésien comme la langue d'enseignement.

Cette recherche a pour but de savoir que: (1) les caractéristiques de la bande dessinée qui conviennent aux besoins des apprenants, et qui soutient l'apprentissage de compréhension écrite à la classe XI au SMA N 3 Purworejo, (2) la qualité de la bande dessinée française ayant le contexte indonésien de l'aspect de la matière, de la langue, et de l'apparence physique selon les experts et les apprenants.

#### A. Développement

Selon Izzan (2010:80) la lecture est inclut dans l'activité très compliquée ou complexe car elle dépend des compétences de langue des élèves et le niveau de raisonnement. La lecture vise à obtenir des informations d'un texte, à connaître des événements ou incidents qui sont dans le texte qui sont utiles pour vous et les autres.

La présentation des informations ou matériaux de l'enseignant doit être réalisée par le média d'apprentissage. Un bon media d'apprentissage, c'est ce qui peut motiver les élèves à atteindre les objectifs d'apprentissage. Les médias d'apprentissage doivent être fais attrayant pour que les élèves ont encouragés dans leur apprentissage.

La recherche du développement est une méthode de la recherche qui est utilisé pour produire et tester l'efficacité de ce produit par Sugiyono (2010 :407). La recherche du développement est une recherche par les étapes: de faire le design de

média, de produire le média et d'évaluer le produit. Le média développé, c'est la bande dessinée française ayant le contexte indonésien.

Selon Muslich (2009:140), la bande dessinée est une forme d'art qui utilise les images immobiles qui sont arrangées afin qu'elles forment les liaisons d'histoire. Selon Kusrianto (2007:164), la bande dessinée est couramment utilisée de transmettre les messages efficacement bien qu'elle y ait toujours un réfracté. L'utilisation des images permet les messages transmis qui sont plus claires et faciles à comprendre.

Elex média (2005) classifie l'histoire en image à deux parties: la fiction et la non-fiction. Media Presisindo (2006) caractérise la bande dessinée en trois parties, ce sont:

- 1) l'histoire commune qu'il s'agit de la vie quotidienne.
- 2) l'essai qu'il s'agit les événements dans la vie quotidienne.
- 3) le monde de l'enseignement, c'est une composition qui raconte les événements éducatifs pour les enfants.

Les avantages et les inconvénients de l'apprentissage d'utilisation de la bande dessinée, entre autres, elle peut motiver les apprenants à lire et à comprendre la matière enseignée. Les inconvénients de la bande dessinée qu'il ne peut pas encore remplir la nécessité d'apprendre de tout le monde, car chacun a le style d'apprendre différemment, alors que les bandes dessinées utilisent plus de la visualisation.

La culture ne peut pas être séparée de la langue. Selon Sterick (en Brown, 2007:219), dans l'apprentissage de la langue, les apprenants se sentiront la différence



entre leur culture avec la culture de la langue étudiée. Par conséquent, les apprenants auront les difficultés à étudier la langue étrangère. En effet, il est nécessaire d'ajouter la culture habituelle des apprenants à l'apprentissage, ainsi que la langue apprise sera plus facilement à comprendre sans qu'ils s'adaptent à la culture de la langue étudiée.

La recherche menée par Sugihartati (2010:106), remarque qu'une caractéristique des adolescents qui aiment à lire pour le plaisir, c'est qu'ils profitent de leur temps libre pour lire un livre ou un comique. Même les adolescents qui n'aiment pas de lire, ils peuvent aussi lire la bande dessinée, car la bande dessinée est légère et plus expressive.

La bande dessinée peut influencer les compétences linguistiques des apprenants. L'illustration des images dans la bande dessinée attire les apprenants à comprendre l'histoire. Cette condition donne un effet aux apprenants pour comprendre le sens de phrase de la bande dessinée, ainsi qu'ils peuvent entraîner leur capacité langagière indirectement.

Le développement est un type de recherche qui n'est pas destiné à tester la théorie mais orienté à produire ou à élaborer et à valider un produit. Cette recherche est effectuée à élaborer et à valider une bande dessinée de français à pour but d'enrichir le support pédagogique pour les élèves de SMAN 3 Purworejo. Selon la thèse de Sadiman (2006:100), les procédures d'élaboration des médias Maryoto apprentissage sont les suivantes :

1. Analyser des besoins et des caractéristiques des élèves. Cette étape comprend recueillir des données au début qu'il s'agit les résultats d'apprentissage nécessaires aux élèves et les connaissances ou les compétences qui ont été possédés par les élèves.
2. Formuler les objectifs d'apprentissage, organiser la formule des objectifs d'apprentissage clairement qui conviennent à la norme des compétences principes qui a été fixé dans le programme d'apprentissage. La formulation des objectifs est arrangée dans le plan d'apprentissage (RPP).
3. Formuler les détails des didactiques qui soutiendront la réalisation des objectifs d'apprentissage.
4. Développer des instruments de mesurer pour la réussite des apprenants.
5. Écrire le texte, l'élaboration de matière didactique en forme de texte ou d'image qui est utilisé pour le guide de prendre ou d'arranger les images et le récit.
6. Effectuer le test et la révision des médias produits, l'évaluation réalisée en 3 étapes : l'évaluation individuelle, l'essai à un petit groupe et l'essai sur le terrain.

L'essai à la fonction pour mesurer la convenance et la réalisation des résultats d'apprentissage après le produit est fait. En ce qui concerne les étapes comprennent :

- a. La validation par des experts (l'expert de matière enseignée et spécialiste de média)
- b. Mise en petits groupes (de 8 personnes de grade XI qui sont pris par hasard)

c. Mise en le terrain (deux classes utilisées dans le terrain).

Les données sont obtenues, c'est-à-dire des données quantitatives sont converties en données qualitatives. Les données obtenues d'expert de matière enseignée, l'expert de média et les utilisateurs des médias. L'instrument de collecte de ces données est un questionnaire. Le questionnaire est divisé selon le réseau associé aux médias qui seront testés. La technique d'analyse de données à l'aide de l'échelle de Likert. Les résultats de développement de la bande dessinée française ayant le contexte indonésien validé par l'expert de matière enseigné au mardi le 19 novembre 2013 à la Faculté des Langues et l'Art d'Université d'État de Yogyakarta. D'après cette validation de l'aspect de contenu, nous avons obtenu le score moyen 4,5 ou dans la catégorie excellente. Et la validation de l'aspect didactique, nous avons obtenu le score moyen de 4.25 ou dans la catégorie excellente. Le score moyen de tous les deux aspects, ce sont l'aspect de contenu et l'aspect didactique, nous avons obtenu le score 4.37 ou dans la catégorie excellente.

La validation par l'expert de média s'est tenue le lundi le 18 novembre 2013 au le Ministère de l'Éducation et de l'Artisanat de la Faculté de la Langue et de l'Art d'Université d'État de Yogyakarta. D'après les résultats de validation par l'expert de média à l'aspect de communication, nous avons obtenu le score moyen 4 ou dans la bonne catégorie, et le score moyen 3,67 ou dans la bonne catégorie de l'aspect d'apparence. Le score moyen de tous les deux aspects, ce sont l'aspect de

communication et l'aspect d'apparence, nous avons obtenu le score 3.84 ou dans la bonne catégorie.

La mise en petit group destinée à identifier des problèmes de début qui se sont passé quand le produit est testé au terrain. L'essai effectué le lundi 18 novembre 2013 dans le nombre des 8 élèves à la classe XI IPS 3 SMAN 3 Purworejo. D'après le résultat de mise en petit groupe nous avons obtenu 4.14 ou la catégorie excellente.

Le mise en terrain qui est effectuée le samedi 23 novembre 2013, nous avons pris les répondants de 2 classes, ce sont la classe XI IPS 2 au nombre de 31 élèves et XI IPS 4 au nombre de 27 élèves, avec le total 58 élèves, nous avons obtenu 4,23 le score moyen ou la catégorie excellente.

### C. Conclusion

1. La bande dessinée français ayant le contexte indonésien est un caractéristique de la bande dessinée qui conviennent aux besoins des apprenants réalisée en six étapes. La bande dessinée française ayant le contexte indonésien peut soutenir l'apprentissage de compréhension écrite.
2. La bande dessinée français ayant le contexte indonésien qui est utilisé comme le support pédagogique.
  - a. Le résultat de la validation d'expert medias, à savoir: (1) la validation d'experts de l'aspect contenu montre le score 4,5 (la catégorie excellente), l'aspect didactique montre le score 4,5 (la bonne catégorie), les deus aspect montre le

score de 4.37 (la catégorie excellente). (2) la validation d'experts de média l'aspect de communication montre le score 4 (la bonne catégorie), sur l'apparence montre le score de 3,67 (deux catégories), les deux aspects montre le score 3,84 (deux catégories)

b. L'évaluation des résultats des élèves, à savoir: (1) la mise en petit group de 8 élèves, obtenu la moyenne au score 4.14 (la catégorie excellente), (2) la mise en terrain de 58 élèves montre le score 4,25 (la catégorie excellente).

Base à ces résultats, on conclut que le produit du développement de media de la bande dessinée est convenable à utiliser dans l'apprentissage de la compréhension écrite.

Les lacunes de la recherche :

1. La recherche a été menée une semaine avant l'examen, en effet le chercheur doit compléter le matériel présenté par un jour.
2. Dans la matière enseignée, il n'utilise jamais la bande dessinée comme le matériel didactique.

En s'appuyant sur les conclusions, il est nécessaire de prendre en compte les suggestions suivantes:

1. Le média d'apprentissage peut être utilisé largement après avoir passé quelques étapes.
2. Le bande dessinée ne contient qu'en seul sujet, par conséquent, elle peut être utilisé largement, et avec l'addition d'autre sujet afin que l'apprentissage puissent être durable.

3. La création de la bande dessinée française doit être augmentée pour remplir la provision de la source d'apprentissage individuel, à l'école ou ailleurs.

Yogyakarta, November 2013

Kepada Yth.

Bapak Ismadi, M.A

Dosen Seni Rupa FBS UNY

Di Yogyakarta

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Putri Anggita Sari

No. Mahasiswa : 09204241021

Jur/Fakultas : Pendidikan Bahasa Prancis /Bahasa dan Seni

Bermaksud memohon kepada Bapak untuk berkenan menjadi **Ahli Media** dalam Tugas Akhir Skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Komik Bahasa Prancis Berlatar Indonesia untuk Ketrampilan Membaca Kelas XI di SMAN 3 Purworejo"

Lokasi : SMAN 3 Purworejo, Provinsi Jawa Tengah

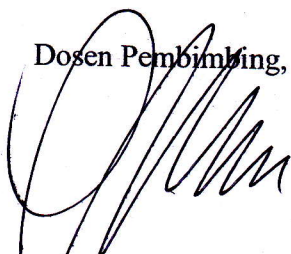
Waktu : November 2013

Atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih.

Yogyakarta, November 2013

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,



Drs. Rohali. M, Hum

Nip. 19650808 199303 1 014

Pemohon,



Putri Anggita Sari

Nim. 09204241021

Yogyakarta, November 2013

Kepada Yth.

Bapak Herman, M. Pd

Dosen Pendidikan Bahasa Prancis

Di Yogyakarta

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Putri Anggita Sari

No. Mahasiswa : 09204241021

Jur/Fakultas : Pendidikan Bahasa Prancis /Bahasa dan Seni

Bermaksud memohon kepada Bapak untuk berkenan menjadi **Ahli Materi** dalam Tugas Akhir Skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Komik Bahasa Prancis Berlatar Indonesia untuk Ketrampilan Membaca Kelas XI di SMAN 3 Purworejo"

Lokasi : SMAN 3 Purworejo, Provinsi Jawa Tengah

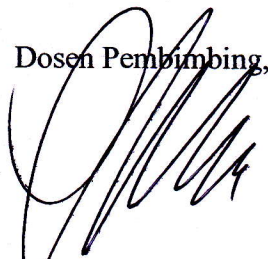
Waktu : November 2013

Atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih.

Yogyakarta, November 2013

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,



Drs. Rohali. M, Hum

Nip. 19650808 199303 1 014

Pemohon,



Putri Anggita Sari

Nim. 09204241021





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843,  
548207 Fax. (0274) 548207 ; [http: //www.fbs.uny.ac.id//](http://www.fbs.uny.ac.id//)

---

**PERMOHONAN IJIN  
SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN**

FRM/FBS/31-01  
10 Jan 2011

---

Yogyakarta, 7 November 2013

Kepada Yth. Kajar Pendidikan Bahasa Prancis  
FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Putri Anggita Sari No. Mhs. : 09204241021  
Jur/Prodi : PB Prancis

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses  
Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul:

**“Pengembangan Komik Bahasa Prancis Berlatar Indonesia Untuk  
Peningkatan Ketrampilan Membaca Kelas XI Di SMAN 3 Purworejo“.**

---

Lokasi Penelitian : SMAN 3 Purworejo  
Waktu : 15 November 2013 – 23 November 2013

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing,

  
Drs. Rohali, M.Hum  
NIP. 19650808 199303 1 014

Pemohon,

  
Putri Anggita Sari  
NIM : 09204241021



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 1066c/UN.34.12/DT/XI/2013  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

11 November 2013

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta  
c.q. Kepala Bakesbanglinmas DIY  
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta 55231

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

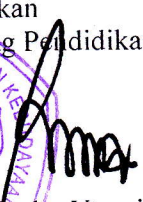
***PENGEMBANGAN KOMIK BAHASA PRANCIS BERLATAR INDONESIA UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA KELAS XI DI SMAN 3 PURWOREJO***

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : PUTRI ANGGITA SARI  
NIM : 0920424021  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis  
Waktu Pelaksanaan : November – Desember 2013  
Lokasi Penelitian : SMAN 3 Purworejo

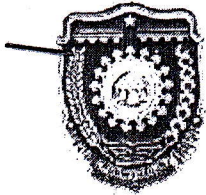
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubag Pendidikan FBS,  
  
Indun Probo Utami, S.E.  
NIP. 19670704 199312 2 001

Tembusan:

1. Kepala SMAN 3 Purworejo



**PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO**  
**KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU**

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Telp/Fax. (0275) 325202 Purworejo 54111

**IZIN RISET / SURVEY / PKL**

NOMOR : 072/451/2013

- I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11 ).
- II. Menunjuk : Surat Ijin Penelitian dari Kantor Kesbangpol Kab.Purworejo No.070/34/2013 tanggal 21 Oktober 2013
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

- |                                 |   |   |
|---------------------------------|---|---|
| ❖ Nama                          | : | Putri Anggita Sari  |
| ❖ Pekerjaan                     | : | Mahasiswa   |
| ❖ NIM/NIP/KTP/ dll.             | : | 09204241021   |
| ❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi | : | Universitas Negeri Yogyakarta   |
| ❖ Jurusan                       | : | Pendidikan Bahasa Prancis   |
| ❖ Program Studi                 | : | S1 Pendidikan Bahasa Prancis  |
| ❖ Alamat                        | : | Parakancangah Rt.01/09 Kec/Kab.Banjarnegara   |
| ❖ No. Telp.                     | : | 085726004991  |
| ❖ Penanggung Jawab              | : | Drs. Rohali. M.Hum  |
| ❖ Maksud Tujuan                 | : | Penelitian  |
| ❖ Judul                         | : | Pengembangan komik bahasa Prancis berlatar Indonesia untuk peningkatan ketrampilan membaca kelas XI di SMA N3 Purworejo |
| ❖ Lokasi                        | : | SMA N3 Purworejo  |
| ❖ Lama Penelitian               | : | 2 Bulan   |
| ❖ Jumlah Peserta                | : |   |

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- b. Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
  1. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
  2. Kepala Pemerintahan setempat ( Camat, Kades / Lurah )
- c. Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

**Surat Ijin ini berlaku tanggal 14 Nopember 2013 sampai dengan tanggal 14 Januari 2014.**

Tembusan , dikirim kepada Yth :

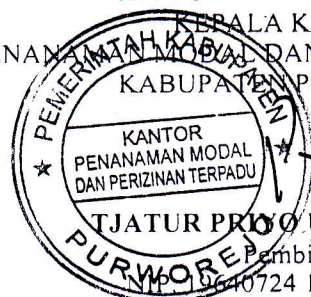
1. Ka. Bappeda Kab. Purworejo;
2. Ka. Kantor Kesbangpol Linmas Kab. Purworejo;
3. Ka. Dikpora Kab. Purworejo;
4. Ka. SMA N3 Purworejo;
- ⑤ Wakil Dekan I UNY Yogyakarta

Dikeluarkan : Purworejo

Pada Tanggal : 14 Nopember 2013

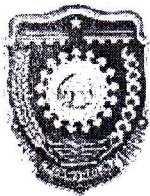
a.n. BUPATI PURWOREJO

PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU  
KABUPATEN PURWOREJO



TJATUR PRYO UTOMO, S.Sos  
Pembina  
No. 0640724 198611 1 001





**PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO**  
**KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU**

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Telp/Fax. (0275) 325202 Purworejo 54111

**IZIN RISET / SURVEY / PKL**

**NOMOR : 072/451/2013**

- I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11 ).
- II. Menunjuk : Surat Ijin Penelitian dari Kantor Kesbangpol Kab.Purworejo No.070/34/2013 tanggal 21 Oktober 2013
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| ❖ Nama                          | : Putri Anggita Sari  |
| ❖ Pekerjaan                     | : Mahasiswa   |
| ❖ NIM/NIP/KTP/ dll.             | : 09204241021   |
| ❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi | : Universitas Negeri Yogyakarta   |
| ❖ Jurusan                       | : Pendidikan Bahasa Prancis   |
| ❖ Program Studi                 | : S1 Pendidikan Bahasa Prancis  |
| ❖ Alamat                        | : Parakancangah Rt.01/09 Kec/Kab.Banjarnegara .   |
| ❖ No. Telp.                     | : 085726004991  |
| ❖ Penanggung Jawab              | : Drs. Rohali, M.Hum  |
| ❖ Maksud / Tujuan               | : Penelitian  |
| ❖ Judul                         | : Pengembangan komik bahasa Prancis berlatar Indonesia untuk peningkatan ketrampilan membaca kelas XI di SMA N3 Purworejo |
| ❖ Lokasi                        | : SMA N3 Purworejo  |
| ❖ Lama Penelitian               | : 2 Bulan   |
| ❖ Jumlah Peserta                | :   |

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
  - Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
  - Kepala Pemerintahan setempat ( Camat, Kades / Lurah )
- Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

**Surat Ijin ini berlaku tanggal 14 Nopember 2013 sampai dengan tanggal 14 Januari 2014.**

Tembusan , dikirim kepada Yth :

- Ka Bappeda Kab. Purworejo;
- Ka. Kantor Kesbangpol Linmas Kab. Purworejo;
- Ka. Dikpora Kab Purworejo;
- Ka. SMA N3 Purworejo;
- Wakil Dekan I UNY Yogyakarta

Dikeluarkan : Purworejo  
Pada Tanggal : 14 Nopember 2013

**a.n. BUPATI PURWOREJO**

KEPALA KANTOR  
PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU  
KABUPATEN PURWOREJO



**TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos**

Pembina

NIP. 19640724 198611 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 PURWOREJO  
Jalan Yogyakarta Km. 8 Purworejo Telp. 0275-323665  
Email : [info@smn3purworejo.sch.id](mailto:info@smn3purworejo.sch.id)  
Website : [www.sman3purworejo.sch.id](http://www.sman3purworejo.sch.id)

KP. 54173

## SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.6 / 528 / 2013

Kepala SMA Negeri 3 Purworejo, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah dengan ini menerangkan :

Nama : PUTRI ANGGITA SARI  
NIM : 09204241021  
Fakultas : FBS  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Perancis  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta  
Dalam rangka : Penelitian untuk Menyusun Skripsi  
Judul : "Pengembangan Komik Bahasa Perancis Berlatar Indonesia untuk Ketrampilan membaca Kelas XI di SMA N 3 Purworejo".

Mahasiswa tersebut di atas telah mengadakan Penelitian mulai tanggal 14 Nopember 2013 s.d. 14 Januari 2014.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Purworejo, 25 Nopember 2013

Kepala Sekolah,

Drs. Sri Sujarotun, M.Pd.  
NIP. 196110311989032002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843,  
548207 Fax. (0274) 548207 ; <http://www.fbs.uny.ac.id/>

**PERMOHONAN IJIN  
SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN**

FRM/FBS/31-01  
10 Jan 2011

Yogyakarta, 7 November 2013

Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis  
FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:


Nama : Putri Anggita Sari No. Mhs. : 09204241021  
Jur/Prodi : PB Prancis

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses  
Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul:  
**“Pengembangan Komik Bahasa Prancis Berlatar Indonesia Untuk  
Peningkatan Ketrampilan Membaca Kelas XI Di SMAN 3 Purworejo”.**


Lokasi Penelitian : SMAN 3 Purworejo  
Waktu : 15 November 2013 – 23 November 2013

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing,

  
Drs. Rohali, M.Hum  
NIP. 19650808 199303 1 014

Pemohon,

  
Putri Anggita Sari  
NIM : 09204241021





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id//>

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 1066c/UN.34.12/DT/XI/2013  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

11 November 2013

Kepada Yth.  
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta  
c.q. Kepala Bakesbanglinmas DIY  
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta 55231

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

***PENGEMBANGAN KOMIK BAHASA PRANCIS BERLATAR INDONESIA UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA KELAS XI DI SMAN 3 PURWOREJO***

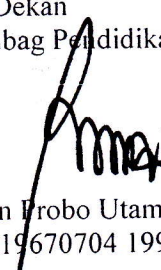
Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : PUTRI ANGGITA SARI  
NIM : 0920424021  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis  
Waktu Pelaksanaan : November – Desember 2013  
Lokasi Penelitian : SMAN 3 Purworejo

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubag Pendidikan FBS,

  
Indun Probo Utami, S.E.  
NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:  
1. Kepala SMAN 3 Purworejo



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
( BADAN KESBANGLINMAS )  
Jl Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233  
Telepon (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 11 November 2013

Nomor : 074 / 2122 / Kesbang / 2013  
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas  
Provinsi Jawa Tengah  
Di  
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri  
Yogyakarta  
Nomor : 1066c/UN.34.12/DT/XI/2013890/HI.FIB/AK/2013  
Tanggal : 11 November 2013  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **" PENGEMBANGAN KOMIK BAHASA PRANCIS BERLATAR INDONESIA UNTUK PENINGKATAN KETRAMPILAN MEMBACA KELAS XI DI SMAN 3 PURWOREJO "**, kepada :

Nama : PUTRI ANGGITA SARI  
NIM : 09204241021  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi : SMAN 3 Purworejo, Provinsi Jawa Tengah  
Waktu : November s.d Desember 2013

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah Penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan kegiatan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul penelitian;
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY

Rekomendasi Ijin penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.







**PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO**  
**KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
Jalan Dr. Setiabudi Nomor 2 Telp.(0275)323890 Purworejo 54111

Nomor : 070/34 /2013.  
Lampiran :  
Perihal : Ijin Penelitian/Survey/Riset

Purworejo, 21 Oktober 2013.  
Kepada :  
Yth. Kepala Kantor  
Pelayanan Perijinan Terpadu  
Kabupaten Purworejo

I. Dasar : Surat dari Badan Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat  
Provinsi Jawa Tengah Nomor : 070 / 2431 / 2013 tertanggal 29 Oktober i 2013  
tentang Surat Rekomendasi Survey / Riset.

II. Sehubungan dengan dasar tersebut maka dengan ini kami ajukan saudara :

1. Nama : Putri Anggita Sari
2. NIM /NPM : 09204241021
3. Kebangsaan : Indonesia.
4. Alamat : Jl Karang Malang Yogyakarta
5. Pekerjaan : Mahasiswa
6. Penanggung Jawab : Drs Rohali,M.Hum
7. Judul Penelitian : Pengembangan Komik Bahasa Prancis Berlatar  
Indonesia Untuk Peningkatan Keterampilan Membaca  
Kelas XI di SMA Negeri 3 Purworejo
- 8 Lokasi : Kabupaten Purworejo
9. Waktu : Nopember s/d Januari 2013.

Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

An.KEPALA KANTOR KESBANGPOL  
KABUPATEN PURWOREJO  
Ka.Sub.Bag Tata Usaha



KOKOM KOMALASARI, SH.  
Penata Tk I

Nip. 19640512 199103 2 008



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT**

JL. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122

EMAIL : KESBANG@JATENGPROV.GO.ID

SEMARANG - 50136

**SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET**

**Nomor : 070 / 2431 / 2013**

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia. Nomor 64 Tahun 2011. Tanggal 20 Desember 2011.  
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah. Nomor 070 / 265 / 2004. Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Gubernur DIY Nomor 074 / 2122 / Kesbang / 2013 Tanggal 11 November 2013.
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Survey / Riset di Kab. Purworejo .
- IV. Yang dilaksanakan oleh
1. Nama : Putri Anggita Sari
  2. Kebangsaan : Indonesia.
  3. Alamat : Karang Malang, Yogyakarta.
  4. Pekerjaan : Mahasiswa.
  5. Penanggung Jawab : Drs. Rohali, M.Hum.
  6. Judul Penelitian : Pengembangan Komik Bahasa Prancis Berlatar Indonesia untuk peningkatan Keterampilan Membaca kelas XI di SMAN 3 Purwokerto
  7. Lokasi : Kab. Purworejo.

**V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.



3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.

VI. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :

November 2013 s.d Januari 2014.

VII. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 29 Oktober 2013

an. GUBERNUR JAWA TENGAH  
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS  
PROVINSI JAWA TENGAH

